
Joypad
Dreamcast N64 PlayStation/PlayStation 2 Arcade GB
Joypad
N° 98 juin 2000
Le magazin es consol
Zelda
Majora's
Mask (N64)
n pur bonheur
ir N64
Black &
White (DC)
evenez un dieu !
Perfect
Dark on y a joué (N64)
es tests du mois
grant Story (PS), Colin McRae Rally 2 (PS),
Rally 2 (DC), Track & Field Summer Games (N64),
co the Dolphin (DC), Code Veronica (DC)...
Ronald
V-Football
Que vaut-il vraimen
Impor
Les tout derniers je
PS2 & Dreamca
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
T 4161 - 98 - 35,00 F







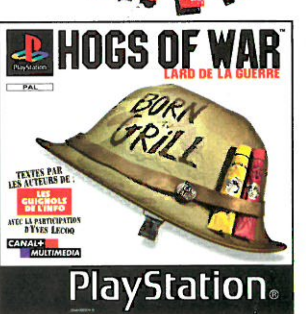
FUMÉ À LA GRENADE
A consommer à partir de
Juin 2000

HOGS OF WAR™
LARD DE LA GUERRE









ec les textes décalés et les voix hilarantes des Guignols de l'Info, Hogs of War est le dernier champ de bataille à la mode!

niveaux d'action explosive tout en 3D, un arsenal dévastateur et un mode multi-joueurs frénétique jusqu'à 4. ul le porc le plus impitoyable pourra s'en tirer dans le jeu le plus déjanté et politiquement incorrect de us les temps!

www.hogsofwar-lejeu.com



En pleine forme

Rassurant. Alors qu'on pouvait s'interroger sur la succession de la PlayStation et la pérennité de l'activité jeu vidéo, on ne peut que se réjouir au regard de l'actualité de ce mois de juin 2000. Alors que Sega accumule les bons points sur Dreamcast, Nintendo, tout en remettant à plus tard ses nouvelles consoles, tire habilement son épingle du jeu (Zelda, Perfect Dark...). De son côté, Sony cherche à étonner les foules en multipliant les annonces de jeux PlayStation 2 alors que Microsoft, tout en travaillant activement dans le plus grand secret, reste aussi discret que confiant sur le projet X-Box. Le jeu vidéo est en pleine forme, et le supplément Spécial E3 de ce nouveau numéro de Joypad devrait suffire à vous en convaincre. Vous n'y trouverez pas là l'intégralité du salon (ce que nous vous proposerons dès notre prochain numéro), mais les temps forts du salon mondial du jeu vidéo. De quoi se persuader que le meilleur reste à venir.

T.S.R.

Primal image © Atlus

sommaire

Une période faste pour le jeu. Des tests et des zooms de qualité ce mois-ci sur tous les supports. De la Dreamcast à la Nintendo 64 en passant par les deux sœurs PlayStation ou encore la Game Boy Color, il y aura de quoi faire. Reste à espérer que vous avez réuni quelques économies avant de partir au soleil cet été… Parce que c'est bien beau des jeux en magasins, mais si on ne peut pas se les offrir ça ne sert finalement pas à grand-chose. Heureusement, on peut se consoler en découvrant le détail de ces titres dans de bons magazines. Joypad par exemple ?

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy

Ont participé à ce numéro :
Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RoHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Julien Chièze (Gollum), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo) et Xavier Brun (M. Brown).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9

Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Zelda © Nintendo.

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur le salon E3 de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.



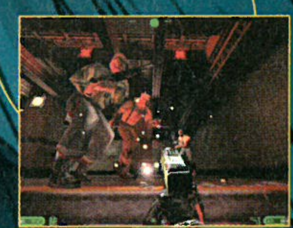
JOYPAD 98 JUIN 2000

TESTS — 107



Encore des jugements sans appel de la part de nos testeurs. Le très peace Ecco The Dolphin (DC), le sublime Vagrant Story (PS), le remarquable Colin McRae Rally 2 (PS)… Ils y passent tous sans exception !

COTÉ PÉCÉ — 150



Les soirs de pleine lune, RaHaN se transforme en joueur PC. Pour satisfaire ses pulsions incontrôlées, il dévore tous les bons titres du moment : Dark Project 2, Soldier of Fortune et Invictus.

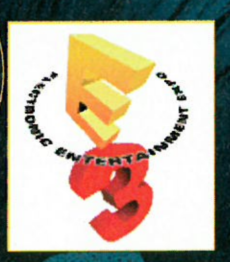
ASTUCES — 152



Vous voulez vraiment savoir ce que se racontent deux lettres qui se rencontrent ? Toujours aussi lourdingue et frissonnante pour l'épiderme, la blague pourrie du mois fera beaucoup de dégât mental.

Hot ! Hot ! Hot !

Le temps d'un petit voyage à la cité des anges, T.S.R. et ses amis partiront à la traque aux jeux. C'est le moment de s'étonner, de fantasmer, puis d'attendre comme des morts de faim les prochains titres qui nous feront rever dans un avenir proche. C'est donc dans un booklet bien fourni (celui donné avec le magazine, quel hasard !) que vous découvrirez ce qui se trame dans les laboratoires mystérieux des éditeurs.





PlayStation 2 : Les titres à venir...

LE MONDE LUDIQUE EST MERVEILLEUX, AVEC SES PROMESSES DE JEUX HORS DU COMMUN À VENIR. HISTOIRE DE VOUS TENIR AU COURANT DE CE QUI RISQUE D'ARRIVER DE BEAU SUR PS2 CETTE ANNÉE, VOICI DE NOUVELLES PHOTOS ET INFOS CONCERNANT PLUSIEURS TITRES. DE QUOI VOUS RINCER L'ŒIL EN ATTENDANT DE PLUS AMPLES INFORMATIONS QUE VOUS DÉCOUVRIREZ DANS NOTRE LIVRET CONSACRÉ AUX TEMPS FORTS DE L'E3.


Getaway

Armored Core 2

On commence fort, histoire de capter l'attention de la salle, avec un titre d'abord prévu sur PC : **Halo**. Créé par un développeur du nom de Bungie, vers lequel se tournent bon nombre de regards, Halo étonne par la qualité graphique hallucinante de son moteur de jeu. C'est bien simple, chaque écran ressemble à un véritable visuel en haute résolution. Le truc, c'est que ça bouge, et plutôt bien, et on se demande dans quelle mesure ce jeu, s'il tient toutes ses promesses, va révolutionner le jeu vidéo tel qu'on le connaît. Côté scénario, les humains affrontent ici des extra-terrestres et des cyborgs, avec une surenchère en qualité d'armement dans chaque camp. Les armes et les véhicules bénéficient d'un souci du détail proprement hallucinant (vous tirez, les douilles tombent par terre) quant au rendu des personnages, je n'en parle même pas... Il y a aussi les paysages, très réussis, et encore plus particulièrement la mer, qui paraît presque vraie pour une fois. Dans un jeu en 3D temps réel, c'est une première. Ce qui est excitant ici, c'est que vous pouvez conduire n'importe quel véhicule, qu'il appartienne à votre camp ou pas. Ainsi, un engin volant extra-terrestre peut prendre en chasse une jeep « terrienne » et échanger des rafales de coups de feu. Un joueur conduit, l'autre s'occupe de viser les ennemis... Les possibilités on-line de Halo laissent rêveur et il n'est pas étonnant que le monde du PC attende ce titre avec impatience. Sur PS2, on en attend pas moins. Une rumeur dit même qu'il serait possible que les joueurs sur PC et PS2 puissent jouer ensemble sur le Net. On attend de voir ça avec impatience ! (photos tirées de la version PC du jeu).

On continue dans le trip action avec **The World is not Enough** (Electronic Arts), starring James Bond et sa panoplie de gadgets. Basé sur le moteur de Quake III, TWINE (je sais, ça fait bizarre mais c'est moins long à écrire) devrait mélanger allégrement les phases d'action à celles où il faut vous montrer plus furtif, et ce au cours d'une dizaine de missions. Le jeu devrait être assez fidèle au film mais EA semble vouloir prendre les libertés qui s'imposent pour proposer un titre réellement accrocheur et pourrait innover en ajoutant, par exemple, quelques vilains au casting. Les missions pourront se terminer de plusieurs façons différentes et certains per-


ESPN X Games

La qualité des photos écran est bluffante. On en bave d'avance.


WipEout Fusion



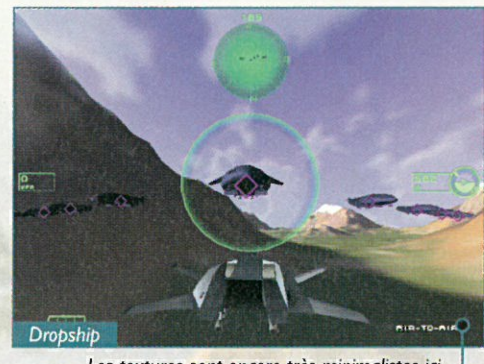
Formula One 2000

sonnages du jeu viendront, de façon récurrente, vous donner des coups de mains. Bref, au prix où EA a dû acheter la licence James Bond, ils doivent se dire que ce serait dommage de la laisser refroidir...

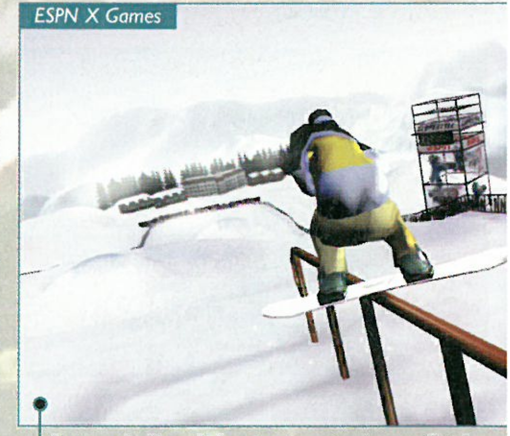
Action : partie 2

Les jeux d'action sont décidément à l'honneur sur PS2, mais ils ne se ressemblent pas tous. **Gungriffon Blaze** (Game Arts), par exemple, est un jeu qui met en scène d'énormes robots, ou mechas. Pour mémoire, rappelons que les deux premiers Gungriffon sont sortis sur la Saturn de Sega, il est donc plutôt étonnant de découvrir ce troisième épisode sur la nouvelle console de Sony. Gungriffon - le premier - reste un des jeux de mechas les plus réussis de tous les temps, avec une jouabilité d'enfer et des missions très prenantes. Sur PS2, il y a de bonnes raisons de penser que le constat sera encore meilleur. La qualité des graphismes n'aura bien sûr rien à voir et vous pourrez interagir davantage avec le décor, en détruisant bâtiments, ponts et bien d'autres choses visibles sur le champ de bataille. Un temps limité sera attribué à chaque mission, vous obligeant à prendre quelques risques pour la terminer. Votre équipement sera assez conséquent mais vous ne pourrez porter sur vous qu'un nombre limité d'accessoires (par exemple une arme de snipe !). Au japon, cet été sur PS2, ça sentira la tôle froissée... Dans le même registre, il y a **Armored Core 2** (From Software) dont les images promettent énormément. Les amateurs de combat de robots seront assurément aux anges avec ce second opus des plus impressionnants.
Toujours dans le domaine du shoot them up, signalons également **Dropship** (Studio Camden), qui mélange combat sur terre et dans les airs et semble sensi-

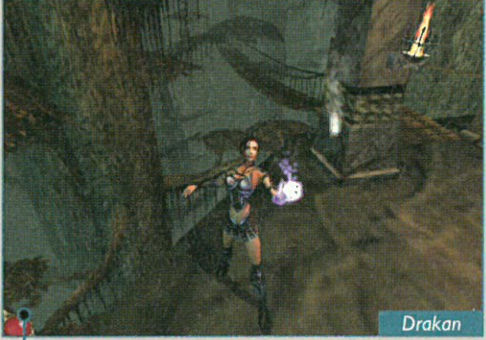

Gungriffon Blaze


Dropship

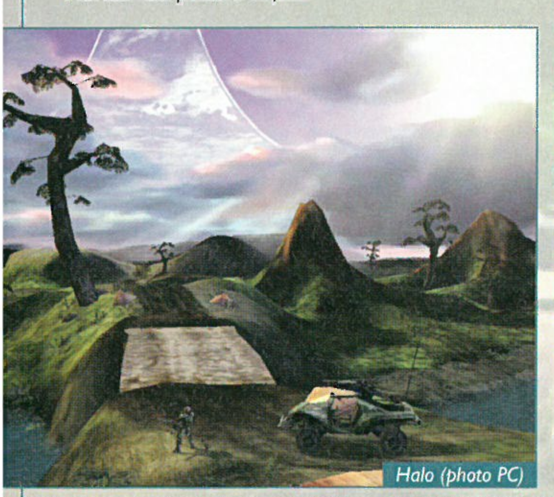
Les textures sont encore très minimalistes ici.


ESPN X Games

Pratique, le décor de la neige pour simuler un effet de brouillard.


Drakan

Classe et sexy, Rynn saura sans nul doute attirer à elle un nouveau parterre de fans.


Halo (photo PC)

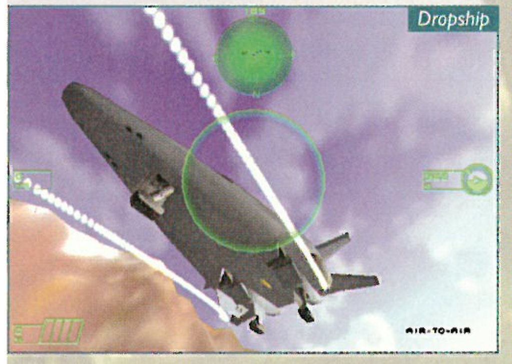

The World is not Enough

Les intérieurs sont remarquablement soignés dans l'univers de James Bond.


Armored Core 2

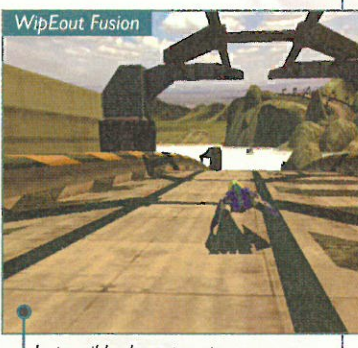

Halo

La qualité graphique d'Halo est tout simplement stupéfiante. (photo PC).

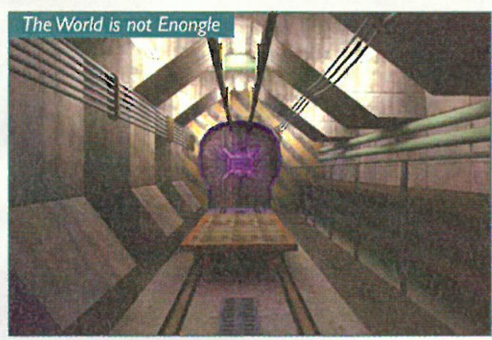

Dropship


Gataway

Des graphismes de plus en plus proches de la réalité.


WipEout Fusion

Impossible de se tromper : c'est bien du WipEout.


The World is not Enongle

blement tourné vers la stratégie. On ne s'étendra toutefois pas sur ce titre car les photos laissent pour le moment assez dubitatif, avec une pauvreté au niveau des textures assez étonnante. Mais le jeu est en développement, ne l'oublions pas...

On termine cette partie action dans la joie et la bonne humeur avec **Drakan** (Surreal Software), bien connu sur PC, et qui arrive sur PS2 pour notre plus grande joie. Ce devrait être la suite du jeu que l'on connaît sur PC - et non pas une simple conversion - mais le nom de ce Drakan sur PS2 n'a pas encore été fermement décidé. Vous évoluez ici dans un monde d'heroïc-fantasy total et incarnez une jeune femme rousse et sculpturale du nom de Rynn. Entre autres particularités, la belle sait manier de nombreuses armes et est capable de voler sur le dos de son dragon, Arokh (!). C'est d'ailleurs là une des caractéristiques du jeu, les phases aériennes se révélant importantes et assez nombreuses. Le cours de l'histoire sera agrémenté de rencontres, de cinématiques et de rebondissements divers. Un vrai livre d'aventure sur votre écran...

Les simulations de sport

Ah ça, les simus de sport ça marche du tonnerre. Surtout lorsqu'on parle de course. C'est donc sans réelle surprise que l'on découvre **Formula One 2000** (Psygnosis) qui devrait - cela ravira les fans - se révéler fidèle à la réalité sur plus d'un point. En conservant les vrais noms des écuries et des pilotes déjà. C'est un premier point. Il sera également possible de sauvegarder une de vos courses afin de la comparer à celle d'un ami par exemple. Le système de replay promet d'être assez pratique pour cela. Reste à voir dans quelle mesure cette simulation sera belle et intéressante à jouer mais vu les écrans de jeu, ça promet...


Drakan


Formula One 2000

ET IL Y A AUSSI...

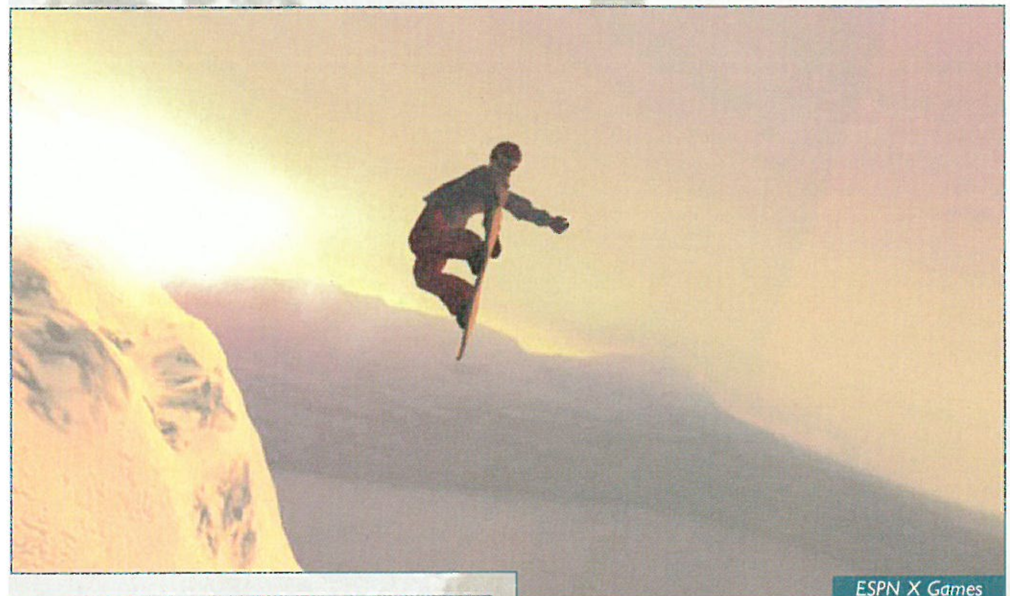
Voici trois jeux dont on ne sait pour l'instant pas grand-chose - leurs noms ne sont même pas définitifs - mais qu'il aurait été dommage de passer totalement sous silence. L'information vaincra, bon sang de bois...

Le Monde des Bleus 2 *(Studio Soho), que l'on nous promet plus réaliste, mieux réalisé, avec de nouveaux mouvements, de nouvelles tactiques de jeux... Un jeu plus mieux quoi. Les joueurs devraient être modélisés avec environ 3 000 polygones (10 fois plus que sur PS1). Il y aura également une école de football et les meilleures équipes des 50 dernières années seront ici gérées dans un championnat hors du commun.*

Evo Rally *(Evolution Studios) est un titre qui semble décidé à jouer totalement la carte du rallye extrême, avec des circuits plus torturés les uns que les autres. Sorti du fait qu'il y aura 48 stages et a priori des véhicules pas trop mal modélisés, on n'en sait pas beaucoup plus...*

Spin : Sprint Car Racing *(Ratbag) reprend, lui, ces courses d'engins motorisés très prisées aux Etats-Unis (pays reconnu pour son sens de la mesure en toute chose), avec des ovales sur lesquels chaque pilote se tire la bourre. Les rudes conditions de course verront la casse ou l'abandon de plusieurs véhicules, que vous pourrez heureusement faire réparer. Attendez-vous à un jeu de fous furieux capable de soulever tellement de poussière que votre écran de télévision sera sale de l'intérieur...*


PIZZA
SR 50 RACING. UNE ACCELERATION HORS DU COMMUN
aprilia


ESPN X Games


Gataway

Toujours du côté du Studio de Liverpool, signalons le développement de **WipEout Fusion**. L'action se situe en 2150 - rien que ça - et la Fédération révèle au monde effaré la nouvelle ligue WipEout F9000. Fin du scénario, retour à la course. Les développeurs du jeu semblent vouloir marquer leur passage sur PS2 puisque de seulement 7 paramètres décidant de la conduite et de la prise en main des véhicules, on passe dans cette version « Fusion » à 48 ! Seront pris en compte les frottements, les surfaces sur lesquelles vous vous déplacez, le principe d'anti-gravité... Moi qui n'étais pas capable de conduire un engin correctement dans les premiers épisodes, je crains le pire. Psygnosis semble toutefois avoir pris bonne note des remarques des joueurs concernant les anciens épisodes et promet de proposer un style de conduite qui conviendra aux joueurs occasionnels. Ouf ! Avec de nouveaux modes de jeux, de nouvelles armes, de nouveaux circuits et, on l'a dit, un style de conduite revisité, WipEout Fusion semble en tout cas ne pas se reposer totalement sur ses lauriers. Wait and see...

Terminons notre tour d'horizon des jeux de course en évoquant **The Getaway** (Studio Soho), dans lequel vous incarnez Mark, un braqueur de banque repenti. Son fils a toutefois été enlevé par un caïd et Mark retombe du mauvais côté de la barrière, essayant de récupérer son gamin à tout prix. Environ 70 km des rues de Londres ont été ici recréées ! Vous pouvez y évoluer à pied ou bien voler une voiture - il y en a une cinquantaine - ce qui devrait évidemment se révéler plus amusant. The Getaway fait penser à un mix de Grand Theft Auto et de Driver. Avec aussi un peu de Midtown Madness si on veut être complet. Le désir des développeurs est de proposer aux joueurs un cadre réaliste dans lequel vous avez la possibilité d'effectuer les cascades les plus folles. Une recherche de sensations évidemment impossible à éprouver dans la réalité (ou alors pas très longtemps).

SPORT : PARTIE 2

La deuxième partie sport s'intéresse à la glisse, et plus particulièrement à ceux se déroulant dans la poudreuse. Finissons avec **ESPN X Games Snowboarding** (Konami). Avec le titre et le nom du développeur, on a déjà tout un tas d'informations. Konami a donc acheté la licence ESPN (une chaîne TV qui diffuse des sports extrêmes) et a même acquis les services de snowboarders connus, la plupart médaillés lors de compétitions. Le jeu incluera 4 modes de jeux différents : Border Cross, Slopestyle, Big Air et Halfpipe. Les initiés apprécieront... Les différentes pistes seront toutes disponibles en 1 contre 1, histoire de pouvoir ressentir les joies de la descente sans limite et sans barrière. Les photos d'écran donnent méchamment envie de s'essayer au jeu, même si pour le moment elles sont tirées du kit de développement (donc pas de précipitation, hein, il faut attendre de voir).


Drakan

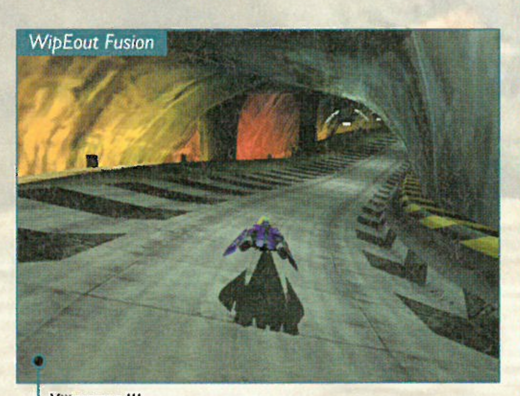


Formula One 2000

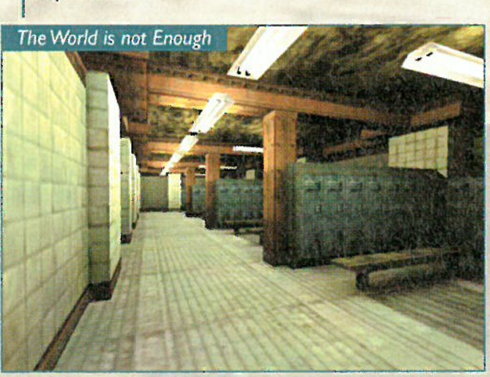
Les effets d'aliasing typique pour le moment sur PS2 sont visibles ici.

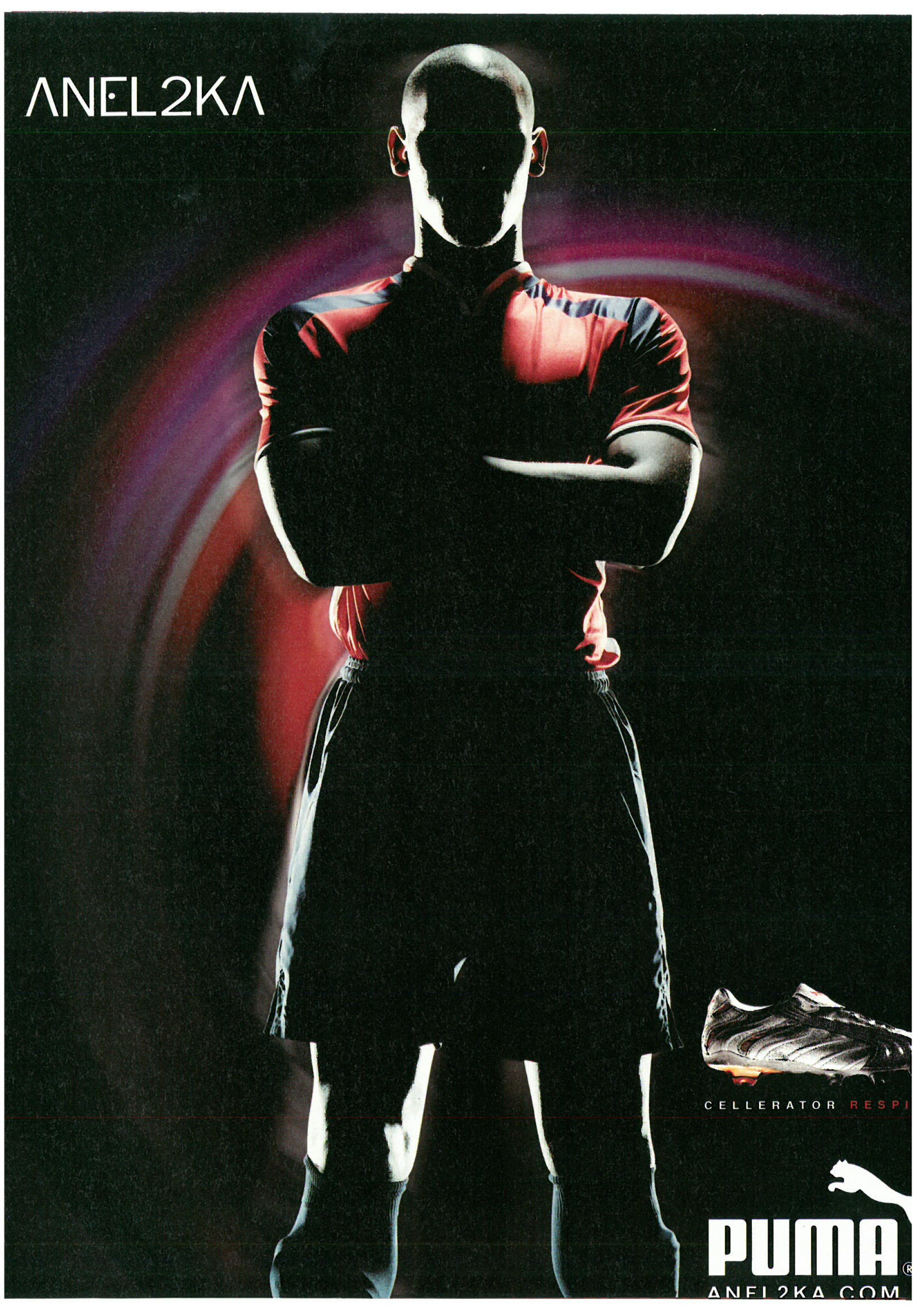

Halo (photo PC)

TOUT S'ANNONCE SOUS LES MEILLEURS AUSPICES. AFFAIRE A SUIVRE...


WipEout Fusion

Yiiipeeee !!!


The World is not Enough


ANEL2KA
CELLERATOR RESPI
PUMA®
ANEL2KA.COM


Le nombre d'éléments présents simultanément à l'écran est sidérant.

prise de conscience qu'il relève là le défi qu'il s'était lancé : créer un véritable univers virtuel d'une beauté incommensurable, le tout régit par une intelligence Artificielle prodigieuse car vraiment indépendante (il ne s'agit pas d'une simple liste d'ordres qui se mettent en action selon tel ou tel facteur !). Autant vous l'avouer tout de suite, la version que nous avons pu mater tournait sur un PC équipé d'une carte graphique de toute dernière génération. Techniquement, le résultat est plus que bluffant, tout simplement inimaginable de beauté, de finesse, d'attention au moindre détail. Qu'en sera-t-il pour la Dreamcast ? Eh bien s'il est certain que la qualité sera revue quelque peu à la baisse, Peter nous a montré à quoi pourrait ressembler le jeu sur la 128 bits de Sega. Soyez persuadé que nous n'y perdrons pas au change ! En effet, si les textures sont un peu moins fines, si les couleurs restent un peu moins vives, l'affichage, en revanche, demeure de toute beauté et tous les effets spéciaux liés aux invocations, aux conditions climatiques sont fidèlement reproduites. Superbe. Mais je vous fais saliver et je ne vous ai pas encore parler du cœur du jeu.

Créatures divines

« Mon ambition initiale était que le joueur ressente une émotion face à une créature monstrueuse de par sa taille. Vous savez, à l'image de King Kong, je voulais que l'on dépasse le cliché que tout ce qui est grand et gros est nécessairement méchant. » Les véritables stars de Black and White sont, en effet, 13 animaux (contre 11 sur PC), 13 créatures au départ petites et frêles qui ne cesseront de grandir à votre image. Le principe fonctionne en fait comme un Tamagotchi, en version ultra plus évoluée. A l'écran, vous êtes représenté par une main. La main de dieu en quelque sorte. Dans le fond, on se dit alors que le principe du jeu reprend celui de tous les précédents titres de Molyneux. Par certains aspects, en effet, mais l'essentiel n'est pas là. Vous n'incarnez en aucune manière les grosses bébêtes. Avec cette main, vous avez une liberté d'action presque totale sur votre environnement. Vous pouvez ainsi arracher des arbres pour les lancer au loin, saisir un villageois puis le reposer à plusieurs kilomètres de sa cabane, ou encore jouer avec les créatures. Tout est ici interactif (on peut même zoomer et apercevoir des vers de terre grignoter des pommes. A ce niveau, Molyneux est fou !) et chacun de vos gestes aura des répercussions pour la simple et bonne raison que votre créature vous observera tout au long du jeu. Elle va apprendre en vous imitant, mais pourra aussi par la suite prendre ses propres décisions. Pas toujours très à propos d'ailleurs, comme avaler un paysan ou encore courir sur la place du village sans s'apercevoir qu'elle écrase des gens. A vous alors de l'éduquer soit en la félicitant (vous la caresserez) soit en lui faisant durement comprendre qu'elle ne devra jamais refaire tel ou tel geste (hop, deux trois claques bien appliquées ça défoule toujours). Au fur et à mesure, la créature va se développer, grandir. Ses mutations progressives ainsi que les environnements refléteront alors votre personnalité. Si vous vous amusez à faire régner le chaos et à jouer les dieux cruels, votre bête se courbera et lui pousseront des protubérances effrayantes, tandis que le monde s'asséchera et que les ténèbres envahiront les cieux.


Les impressionnants sorts s'enclenchent en effectuant des manip' spéciales à l'écran.

Guerre ou paix ?

Le mode Multi-joueurs de la Dreamcast, accessible via la connexion Internet, permettra de vous promener dans d'autres univers que le vôtre et d'aller rendre visite aux créatures d'autres joueurs. Vous pourrez alors discuter amicalement ou engager des combats très dynamiques se déroulant selon le principe d'un vrai jeu de baston (il faudra maîtriser les combos). Lors de ces joutes, les blessures seront visibles sur le pelage de votre créature et ne se cicatriseront qu'avec le temps. Ainsi, lorsque vous rencontrerez la créature d'un autre joueur, une rapide observation de son corps vous permettra de vous faire une idée de son niveau de santé, ainsi que de ses talents de combattants.








La richesse des environnements nous a laissés bouche bée.


Si vous n'êtes pas content du comportement de votre créature, frappez-la !



Incarner un Dieu qui devienda très vite votre double

En revanche, un monde merveilleux, tout pimpant, à la Disney, vous attend si vous devenez un vrai petit ange. La seule restriction reste que les créatures ne pourront jamais mourir car Molyneux explique que « l'on s'attache tellement à elles que leur perte pourrait être insupportable pour certains joueurs ». Sinon, méfiez-vous, car des attitudes trop extrêmes peuvent être dangereuses. Trop gentil, votre peuplade commencera à se croire toute permise, ne vous craindra plus et finira par ne plus vous obéir. Trop méchant, vous pousserez à terme votre monde à sa perte. Il faudra être modéré, les gars, même un dieu ne peut pas faire tout ce qu'il veut !

Une histoire, des sentiments

« Lorsque je me suis penché sur mes précédents jeux, j'ai été frappé par différents aspects. Sans aucune exception, ils restaient trop complexes, parfois trop répétitifs et surtout le manque d'une histoire bien structurée et captivante était flagrant. » C'est un fait, Peter Molyneux n'a pas peur de faire son autocritique pour mieux rebondir sur les qualités de sa nouvelle création : « Il est encore un peu tôt pour dévoiler quelques aspects du scénario, mais je peux vous assurer que nous avons consacré énormément de temps à élaborer une intéressante ligne directrice et de nombreux rebondissements. Alors, même s'il n'existe qu'une fin, vous verrez que l'histoire vous laissera beaucoup de latitudes dans vos choix. Nous souhaitions aussi inclure des émotions à l'aventure et certaines séquences sont tellement poignantes, que j'ai personnellement hésité jusqu'au dernier instant avant de décider de les garder. » La gestion de votre créature, l'animal qui se fait le reflet de votre caractère, le miroir qui vous renvoie votre image semble aussi particulièrement intéressante et riche en émotions comme le souligne Peter : « Andy, l'un des membres de mon équipe à, par exemple, développé sa créature de manière très poussée. Il s'agit du loup. Il est désormais si vieux, si généreux qu'Andy a réellement lié une certaine forme d'affection avec lui. Il passe des moments rares à l'aider à vieillir de manière harmonieuse. Parfois, il nous en parle de manière très touchante. » En tant que dieu ayant droit de vie et de mort sur votre univers, vous aurez à décider d'entendre ou de rejeter les supplications des villageois répartis en 8 tribus variées et en autant de thèmes graphiques. Après avoir pu admirer le jeu, avoir entraperçu ses possibilités, il paraît évident que Black and White possède une aura unique. Que les quatre mois qui nous séparent encore de sa sortie nous paraîtront longs.

Making of

Le développement « informatique » de Black and White ne commença réellement que début 1998. Mais avant d'inscrire les premières lignes de codes, les programmeurs possédaient déjà de la matière pour savoir dans quelle direction ils s'orientaient et définir les caractéristiques du moteur 3D. Des artistes se sont, en effet, penchés sur leur crayon à papier et les ont usés jusqu'à s'en râper les ongles. Ce qui est intéressant dans ces croquis et premières ébauches des futures créatures du jeu, vient de leur caractère assez différent du résultat final. Ainsi, mis à part le lion, emblème du jeu et de la société (Lionhead), l'ensemble des géants n'ont en fait été créés que pour avoir une idée des proportions qu'ils occuperaient dans l'environnement, des interactions possibles avec les divers éléments du décor... à commencer par les villageois, petites et innocentes proies.











Plus vos créatures grandiront plus leurs interactions avec les villageois deviendront complexes.

Rien que pour la Dreamcast

Si la version Dreamcast ne pourra pas vraiment lutter à armes égales avec sa grande sœur tournant sur les PC les plus récents, notre version console s'en tire particulièrement bien techniquement et ose même innover dans certains domaines. Tout d'abord, sachez qu'une option VM sera implémentée, ce qui vous permettra de toujours trimbaler votre créature avec vous, de la cajoler, de lui apprendre quelques tours. Nous en saurons plus bientôt. Cependant, les éléments les plus intéressants restent ceux liés à l'utilisation du Net ! En effet, vous pourrez vous connecter sur la toile mondiale pour échanger diverses informations avec d'autres joueurs (chacun aura même une page Web propre qu'il pourra personnaliser !). Le mode Gathering vous projettera aussi dans un univers où plusieurs joueurs pourront faire cohabiter ou combattre leurs créatures (selon les humeurs). Finalement, une petite touche sympa a été insérée, puisque dès que vous débuterez une partie et si vous êtes sur le Net, le jeu ira se connecter sur le site de la météo de votre région (météo France, pour nous) et restituera dans le jeu les conditions climatiques que vous vivrez chez vous pour de vrai ! Excellent.







....Bien sûr que je t'aime Soph...Euh Valérie.....................

10 secondes de pub toutes les 2 minutes. C'est plus de temps qu'il n'en faut pour tourner sept fois sa langue dans sa bouche.*



ou vous payez vos appels ou c'est la pub qui le fait

Spot, c'est à vous de voir.





* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes.
Pour connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le www.spot.tm.f

EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : JUIN 2000

Silver

RPG à l'européenne





Les décors, colorés et traités un peu à la cartoon, donnent à Silver un cachet particulier.

De nombreuses cut-scenes (signalées par le petit livre qui apparaît à l'écran), conduisent l'histoire régulièrement.

PROBLÈMES D'APPROVISIONNEMENT ? DE QUALITÉ ? C'EST VRAI QUE DU CÔTÉ RPG, LA DREAMCAST N'EST PAS GÂTÉE. SILVER SE PRÉSENTE COMME UNE INCARNATION CLASSIQUE DU GENRE... À L'OCCIDENTALE.



A part Evolution, il faut bien avouer que la Dreamcast n'a pas grand-chose à proposer en matière de RPG. Même des titres très attendus, comme Baldur's Gate, lui ont tourné le dos. Bien entendu, il y a Grandia 2 qui va déchirer, mais il faut attendre la sortie japonaise pour les plus hardis d'entre vous, et patienter encore longtemps pour les moins doués en kanjis. Ouais, c'est la guigne. Cela dit, Silver pourra en profiter pour distraire son petit monde. Sorti sur PC en avril 1999, le titre avait déjà su trouver un certain public, malgré ses défauts.

CLASSICO-BATEAU

Silver se veut pur RPG. A vue de nez, il est vrai, ça y ressemble fort. Pour tout dire, le jeu reprend le principe d'un Final Fantasy PlayStation pour ce qui est du moteur : décors pré-calculés très détaillés, et intégration de modèles 3D pour les monstres et les personnages. Par contre, les combats n'interviennent pas au hasard comme dans Final Fantasy : dans Silver, les ennemis sont visibles à l'écran. D'ailleurs, les combats se font plutôt à la Gauntlet, c'est-à-dire en temps réel et non au tour par tour comme habituellement. C'est là, déjà, un des éléments qui rapprochent Silver de l'aventure ou de l'arcade plutôt que du RPG, mais passons. Car, pour le reste, on retrouve, bien entendu, l'expérience gérée en niveaux (le plus simple des systèmes), les objets à équiper et à utiliser, la gestion de personnages multiples (jusqu'à 3) et le scénario à suivre. Ce dernier fait, lui aussi, dans le simple : le gros vilain du jeu a débarqué dans votre village, emmenant de force toutes les damoiselles sur un galion. Evidemment, le droit de cuissage si barbarement appliqué concerne également votre moitié, qui se retrouve prisonnière sans que vous n'ayez pu mot dire. Hop ! Quelque chose à faire pour les joueurs ! Aidé dès le début du



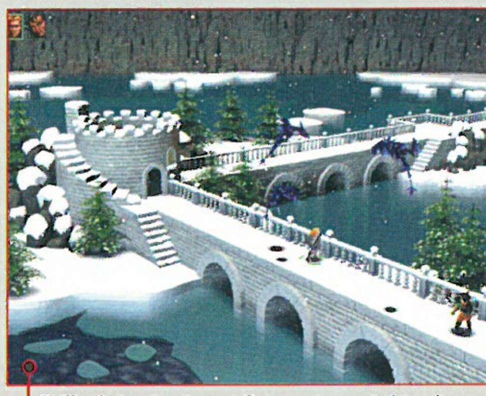
PAR RAHAN

jeu par Grand-Père, qui vous montrera par ailleurs comment manier les armes (un tutorial, un !), vous allez donc courir après cette flagrante injustice. Bon, c'est sûr qu'à côté de Vagrant Story, c'est un peu léger... mais tout le monde ne s'appelle pas Square.

Difficile mais grand public

La pré-version que nous avons eue est très fidèle au jeu PC. Ainsi, graphiquement, si la définition ne suit pas celle d'un PC haut de gamme, on retrouve des graphismes aussi colorés, et le jeu en lui-même ne semble pas avoir subi de changements majeurs. Ce qui pourrait par ailleurs se révéler problématique, puisque Silver est un titre particulièrement linéaire. Dans ce cas, c'est certain, le grand public (comprenez le joueur occasionnel) s'en sortira mieux, a priori. Mais voilà, la maniabilité, elle, demande un doigté de joueur expérimenté : les combats temps réel ne laissent aucun répit dès que les adversaires sont un peu nombreux, et la difficulté générale, renforcée par les save points assez espacés, risque de les refroidir un grand coup. En fait, le joueur a de nombreux coups différents à sa disposition, mais il lui est difficile de les utiliser avec efficacité, puisque c'est en pressant simultanément le bouton d'attaque et une direction qu'on parvient à les exécuter. Comme tout se fait en temps réel, notamment les déplacements, difficile de rivaliser avec une I.A. qui elle peut se déplacer et taper en même temps. On espère par conséquent qu'à défaut d'offrir une histoire et un gameplay originaux, Silver pourra au moins rester facile à jouer pour convaincre les néophytes en la matière... Y en a-t-il qui me lisent ? Hummm... Tiens, si les développeurs de Silver me lisent, eux : essayez de proposer des interfaces manettes différentes, qu'on puisse s'en sortir un peu plus facilement !


Que serait un RPG médiéval fantastique sans cette bonne vieille taverne ?


L'effet de perspective est fortement accentué par la variation de taille des modèles 3D des personnages.


Le jeu permettra de switcher entre les personnages du groupe, pour ceux qui ne font pas confiance à l'I.A.


Le fameux grand méchant kidnappeur de femmes et son armée personnelle.

MANGA-LIKE

Il est clair que les développeurs de Silver aiment les rendus japonais, façon manga. Pour preuve, ce dessin préparatoire de Silver.





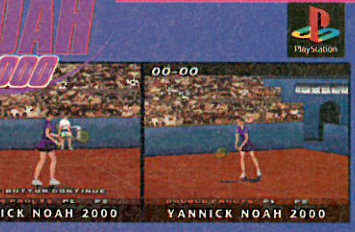
utez l'émission **Fun Attitude**
lundi au vendredi à 12 h 30
gagnez 2 fois 5 jeux !

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis, dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

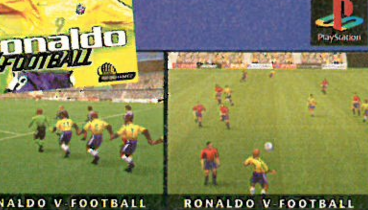
MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN



Cette superbe simulation permet à chacun de se mesurer aux plus célèbres tennismen mondiaux. Mieux, il est possible de les incarner lors de tournois professionnels : Yannick Noah, Martina Hingis, Amélie Mauresmo, Conchita Martinez, et même Richard Krajicek sont de la partie. Le choix est vaste ! Plus de 23 champions et de nombreux personnages cachés... À vous de jouer !

Démonstrations

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

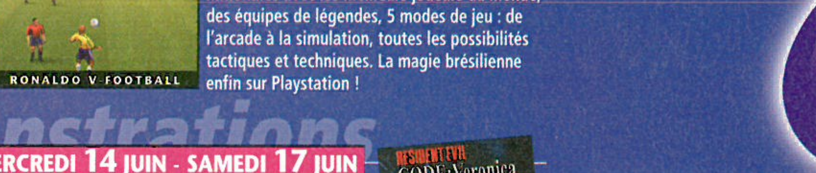


Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'Equipe du Brésil : une connotation de fête et de magnifiques gestes, une expérience de jeu incomparable ! Plus de 60 équipes nationales avec les meilleurs joueurs du monde, des équipes de légendes, 5 modes de jeu : de l'arcade à la simulation, toutes les possibilités tactiques et techniques. La magie brésilienne enfin sur Playstation !

Avec Pikachu, c'est facile d'attraper les 150 Pokémon !

Pokémon Jaune permet aux joueurs confirmés de capturer les Pokémon de base des versions Bleue et Rouge (Salamèche, Bulbizarre et Carapuce) sur la même cartouche. Pratique pour compléter sa collection de 150 Pokémon ! En plus, tous les Pokémon apparaissent à des endroits différents du Bleu et du Rouge, et les entraîneurs à battre eux aussi changent, il faut donc de nouvelles stratégies. Enfin, il y a la Pika cup, un nouveau mode multi-joueur présent seulement sur la version Jaune...

POKEMON ÉDITION SPÉCIALE PIKACHU — POKEMON ÉDITION SPÉCIALE PIKACHU



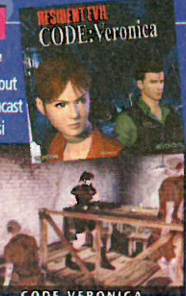
MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN

mcrae rally 2.0

Le jeu de rallye le plus populaire de la ation est de retour ! Colin McRae a changé d'écurie ; il est mais au volant de la Ford Focus. Une réalisation superbe : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles...

N MCRAE RALLY 2.0

Fidèle à la série des Resident Evil™ cet épisode entièrement inédit et tout spécialement développé pour Dreamcast sera angoissant à souhait mais aussi plus beau, plus long et plus excitant : des monstres toujours plus intelligents et vifs, des effets de surprise et du suspense à la hauteur des possibilités techniques de la 128 bits !



CODE VERONICA

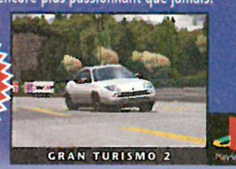
Démonstrations

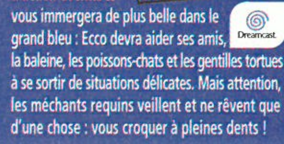
MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN



De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains (400 voitures en tout !), 20 circuits, 60 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux encore plus passionnant que jamais.

Découvrez EXCLUSIVITÉ les 15 de légende du Mans D supplémentaire de on limitée GT2 Le Défi clus 10 000 crédits et le permis B)





Avec la puissance phénoménale de la Dreamcast, l'univers de ce splendide jeu d'action-aventures vous immergera de plus belle dans le grand bleu : Ecco devra aider ses amis, la baleine, les poissons-chats et les gentilles tortues à se sortir de situations délicates. Mais attention, les méchants requins veillent et ne rêvent que d'une chose : vous croquer à pleines dents !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

ICROMANIA CAEN NOUVEAU
Ccial Mondeville 2
l. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

ICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
Ccial Auchan Petite Forêt
l. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Ccial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C.Ccial Auchan La Chapelle Saint-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91 - 78650 La Chapelle St-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Ccial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

ARIS

CROMANIA FORUM DES HALLES
ue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

CROMANIA MONTPARNASSE
, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

CROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
rie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

CROMANIA OPÉRA
sage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
01 40 15 93 10

CROMANIA ITALIE 2
cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

CROMANIA EOLE
e Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : NINTENDO 64
DISPO. EUROPE : FIN D'ANNÉE 2000

Mario dans

Entre sport et aventure, Mario se lâche

A L'IMAGE DU RIZ ONCLE BEN'S, UN NOUVEAU JEU NINTENDO, C'EST TOUJOURS UN SUCCÈS ! ALORS, LORSQUE LE DÉVELOPPEUR NOUS DÉVOILE SES DEUX PROCHAINES PRODUCTIONS METTANT EN SCÈNE SA MASCOTTE MARIO, COMMENT S'EMPÊCHER DE SALIVER ?

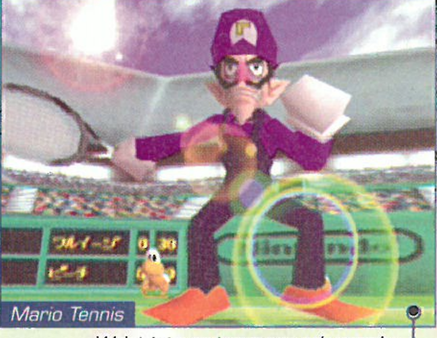

Mario Tennis

Mario et Luigi réunis dans un même jeu, cela faisait un bagne.


Mario RPG 2

Difficile de lutter face à l'expérience des équipes menées de mains de maître par Shigeru Miyamoto. Des équipes qui s'attachent toujours à proposer, si ce n'est des héros différents, en tout cas un gameplay sans cesse peaufiné. Pas la peine de se diversifier outre mesure donc, autant se concentrer avec intelligence sur des séries devenues cultissimes telles que Mario, Zelda, Donkey Kong et désormais les inévitables Pokémon. Nintendo ne préserve pas son statut d'empereur de la rentabilité pour rien. Ainsi, si on s'amuse à dénombrer les jeux Nintendo ayant franchi allègrement la barre fatidique du million d'exemplaires vendus, ne serait-ce qu'au Japon, on en retrouve 44 ! Un record hallucinant lorsqu'on sait que Square, le deuxième développeur le plus rentable n'atteint que le chiffre de 15 titres ayant dépassés le million, et que question développeur/constructeur, Sony reste à 6 jeux et Sega doit se contenter d'un seul titre, pas tout jeune qui plus est, Virtua Fighter 2 sur Saturn. Nintendo frappe rarement, mais ses nouvelles réalisations sont toujours des événements. Coup de projecteur sur les prochaines pérégrinations de la mascotte de la marque, Mario.

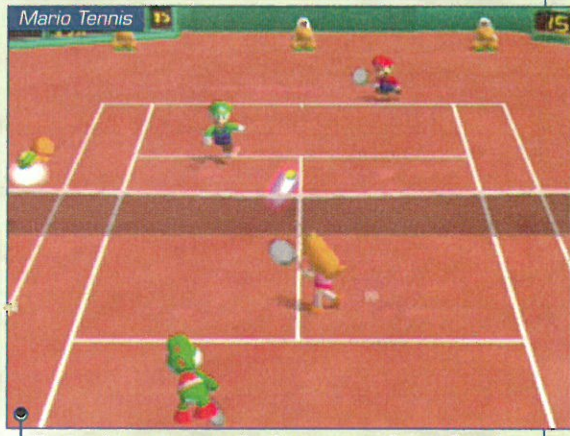

Mario RPG 2


Mario Tennis

Waluigi tire vraiment une sale tronche. Apprend à jouer déjà !

JEU, SET ET MATCH

Alors que le tournoi de Roland Garros bat son plein, le père Mario et toute sa clique ont décidé de saisir leurs raquettes pour effectuer quelques échanges sur Nintendo 64. Après avoir réalisé Mario Golf 64 et Hot Shots Golf pour le compte respectif de Nintendo et Sony, les développeurs nippons de Camelot reprennent à nouveau du service. Pour ceux qui se souviennent de l'antique, mais néanmoins excellent Mario Tennis sur Game Boy, il s'agit là en quelque sorte du prolongement sauce 64 bits de la série. Ainsi outre l'apparition pour la première fois de Waluigi, la face démoniaque de Luigi comme Wario était celle de Mario (Waru en japonais signifie méchant), cette simulation de tennis décontractée ne devrait pas briller par son originalité. Bien évidemment, il sera possible de jouer à quatre en simultané et une palette de coups spéciaux avec effets délirants a été mise au point afin de rendre les parties toujours indécises et divertissantes. Vous retrouverez toutes les surfaces du circuit ATP, c'est-à-dire le gazon de Wimbledon, le ciment de l'U.S. Open et de Melbourne, ainsi que la terre battue de Roland Garros. Notez aussi que le jeu sera compatible avec le Transfer Pak afin d'échanger des données du jeu Game Boy vers la N64, et réciproquement. Contrairement à Virtua Tennis sur Dreamcast, Mario Tennis jouera plutôt la carte du plaisir pur avec une prise en main instantanée. Un titre qui s'annonce bien sympa.


Mario Tennis

L'option 4 joueurs en simultané apporte une bonne dose de convivialité.

tous ses états

LA VISION SANS CONCESSION DE NINTENDO

A 72 ans, en accordant une interview sans concession au magazine américain Forbes, le dirigeant de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, semble plus que jamais soucieux de sortir de son habituel mutisme. On y apprend ainsi que Nintendo souhaite s'orienter de plus en plus vers les consoles portables, un marché qui croît actuellement près de 128 % plus vite que celui des consoles dites de salon et sur lequel Nintendo détient un quasi monopole (99,8 %) ! « Bientôt la Game Boy sera utilisée pour surfer sur le Net, pour downloader des jeux et de la musique, acheter et vendre, visiter des mondes virtuels, et bien d'autres applications encore, affirme Yamauchi San avant de poursuivre, nous allons offrir des manières de jouer totalement innovantes et encore jamais empruntées ». Sinon Yamauchi San a confirmé les intentions de Nintendo de « s'adresser avant tout aux familles », tandis qu'au sujet d'une éventuelle concurrence avec la firme de Bill Gates, le dirigeant visiblement confiant assène : « Microsoft est une société gigantesque, mais ils ne connaissent rien aux jeux ». Sympa comme accueil. Mais Yamauchi San ne se contente pas d'égratigner Microsoft et lance aussi une pique au public de Sony en parlant d'eux comme « ces gens qui se teignent les cheveux en brun et déambulent nonchalamment dans le quartier d'Akihabara ». A noter qu'à aucun moment le mot « Dolphin » n'aura été évoqué, preuve que chez Nintendo, les nouvelles générations de machines ne constituent pas encore la première préoccupation. Dommage.



Rien de tel qu'une balle enflammée pour un bon passing.

MARIO, L'AVENTURIER



Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais en fin de vie de la Super Nintendo, Square avait développé pour Nintendo un RPG reprenant l'univers de Mario. Le succès avait été tel que le constructeur a décidé de reprendre le flambeau et de créer lui-même une suite baptisée Super Mario RPG 2. A l'image de Parappa the Rapper de Sony, le jeu mettra en scène des personnages en 2D se déplaçant dans un univers 3D reprenant le style graphique de Yoshi Story. Les développeurs ont ainsi souhaité que le joueur se sente immergé dans une sorte de peinture animée, le résultat est en tout cas aussi mignon que techniquement remarquable. Question scénario, pour le moment Nintendo ne souhaite pas en révéler le moindre aspect, mais nous savons toutefois que l'aventure se déroulera à nouveau dans le royaume des champignons (c'est ti pas bucolique) et que votre quête vous poussera à retrouver le plus d'étoiles possible afin de sauver la contrée du Mal qui la ronge. Le gameplay quant à lui emprunte les combats d'un RPG classique avec apparition de menus, choix des armes (marteau, carapaces, etc) et action au tour par tour, le tout allégé pour plus de convivialité. Le jeu s'adresse aux plus jeunes, ne l'oubliez pas. On s'attend donc à une aventure intéressante dans des environnements variés tels que des déserts, montagnes, palais et cavernes, le tout souligné par cet esprit bon enfant propre à Nintendo. Loin des ambiances dramatiques de RPG made in Square, Super Mario RPG 2 devrait faire triompher son atmosphère délirante et son histoire qu'on espère captivante. Vous serez bientôt fixés en tout cas.



Lors des combats, le choix des armes s'effectue via ce projecteur.





L'univers de Super Mario RPG 2 reste très cartoon et enfantin.





Le jeu est destiné avant tout aux plus jeunes, comme de nombreux jeux Nintendo d'ailleurs.

PAR GOLLUM

DESTRUCTION DERBY RAW

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : JUILLET 2000

Destruction

Sur un air d'accordéon...

ON CROYAIT LA SÉRIE DÉFINITIVEMENT MORTE ET ENTERRÉE, ET POURTANT... APRÈS 2 ÉPISODES ET 3 ANS D'ABSENCE, DESTRUCTION DERBY REMET LE STOCK-CAR AU GOÛT DU JOUR !







A trop cartonner comme un porc, vous risquez d'exploser définitivement votre caisse...



L'I.A. des adversaires n'est pas mauvaise : ils n'hésitent pas à vous envoyer dans le décor !

Ruiner des caisses, exploser des moteurs, éperonner ses concurrents, provoquer les plus beaux carambolages et sauver ses miches, voilà en substance le concept initial (et génial) de Destruction Derby, sorti en 1996 sur PlayStation. Des courses de stock-cars barbares, opposant une meute de fous furieux conduisant des caisses dignes d'un épisode de Mad Max. Pilotage sans grande finesse pour joutes bien barbares, DD se voulait avant tout un jeu facile d'accès, proposant de bonnes poussées d'adrénaline et surtout une sacrée dose de grand spectacle. Cette recette du succès, inventée par les développeurs anglais de Reflections (Driver), fit d'ailleurs des émules, puisque Destruction Derby donna naissance à une suite et fut même plagié par The Pitbull Syndicate et leur Demolition Racer. Puis plus rien. La saga DD semblait définitivement passée aux oubliettes... jusqu'au jour où une équipe interne de Psygnosis, Studio 33, décida de dépoussiérer la juteuse licence en se fendant d'un Destruction Derby 3...



Fidèle à lui-même, Destruction Derby 3 multiplie les scènes impressionnantes.



QUOI DE NEUF, DOC ?

Après 3 ans d'absence sur la scène console, le revival de Destruction Derby est un événement très attendu par les fans de la première heure. En effet, nombreux sont ceux qui, il y a 5 ans, découvrirent la PlayStation - et ses capacités techniques - par l'entremise de ce jeu. Depuis, le souvenir de ces instants passés en compagnie de notre chère boîte grise à exploser des caisses, reste ancré dans nos mémoires comme une expérience aussi magique qu'inoubliable ! Bref, tout ça pour dire qu'avec DD3, les Anglais de Studio 33 tiennent entre leurs mains une véritable mine d'or, dont ils se devaient d'honorer la mémoire...
Pour remettre la série au goût du jour, les développeurs ont adopté la technique dite du « lifting ». En clair, DD3 propose dans les grandes lignes un concept de jeu inchangé et une réalisation aux petits oignons, le tout saupoudré d'une bonne dose de modes de jeu inédits. Le résultat : un moteur 3D en haute résolution du plus bel effet, un mode 4 Joueurs en split et une tripotée de challenges secondaires !

Derby Raw



A chaque carton, vous récupérez des points en fonction de la « cabriole » effectuée.



Le mode Skyscraper est vraiment original et super marrant.

Toujours aussi violent

On retrouve dans Destruction Derby 3 tous les ingrédients qui firent le succès des premiers épisodes. Des circuits blindés d'intersections, des arènes rondes où tout le monde se met joyeusement sur la gueule (les célèbres « Bowls »), des voitures de stock-car qui se déforment en temps réel et le système de points que l'on récolte à chaque carton. Cependant, les développeurs ont également souhaité intégrer dans DD3 des éléments un peu plus proches d'une classique simulation de caisses. Ainsi, le pilotage gagne un peu en réalisme et en finesse et il est désormais possible de gérer son garage un peu à la manière de Gran Turismo (up-grader sa voiture, acheter ou échanger de nouveaux véhicules...). Oh, rassurez-vous, on ne tombe pas non plus dans la « simulationnite aiguë » ! DD3 reste avant tout un pur jeu d'arcade, qui fait la part belle au grand spectacle, au détriment du réalisme.



Le pilotage tout en glissade trahit la vocation purement arcade de DD3.



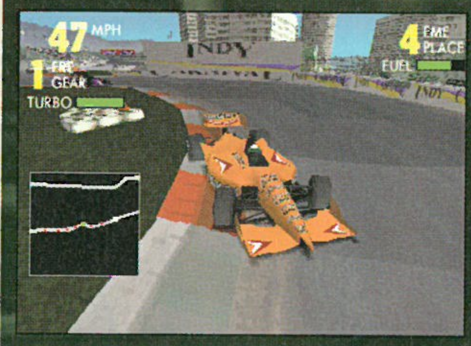
Sur les ovales, le pilotage n'a aucun intérêt, mais les joutes sont très animées.

Le dernier point important concernant les innovations présentes dans DD3 tient aux différents modes de jeu. Sur ce point, les gus de Studio 33 se sont réellement déchaînés ! Ainsi, en marge des classiques modes Wreckin Racing et Destruction Derby, déjà vus dans les premiers épisodes, DD3 s'enrichit des modes Smash 4$ (un championnat au cours duquel vous gagnez de l'argent afin de réparer et d'up-grader votre caisse), Battle Mode, Assault Mode (jeu en équipe, à deux contre deux), Pass the Bomb (dans les arènes, vous devez récupérer des bombes, les garder le plus longtemps possible et les passer à un concurrent avant qu'elles n'explosent) et enfin Skyscraper (au sommet d'un building, vous devez faire tomber tous les concurrents dans le vide). Pas mal, d'autant plus que la majeure partie de ces challenges peuvent se pratiquer en solo ou jusqu'à 4 participants en même temps via un système d'écran splitté très jouable ! Bref, sur le papier, ce troisième opus propose suffisamment de nouveautés pour combler les fans de la série... Reste maintenant une seule zone d'ombre : pour l'heure, la jouabilité n'est pas au top et on attend de pied ferme la version définitive pour voir si cette imperfection sera corrigée...

STUDIO 33

Après deux épisodes développés par Reflections, le troisième opus de Destruction Derby a été conçu par l'un des studios internes de Psygnosis. Pourquoi ? Très simple : because, entre temps, Reflections a été racheté par GT Interactive et que la licence DD est restée la propriété de Psygnosis ! Bref, c'est du côté de Liverpool que Destruction Derby 3 a été développé, dans les locaux de Studios 33, à qui l'on doit déjà l'agréable Formula One 99 et l'anecdotique Newman Haas Racing... Ah oui, dernière chose, il semblerait que ces petits gars planchent actuellement sur l'édition 2000 de Formula One sur PS1...





PAR ELWOOD

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

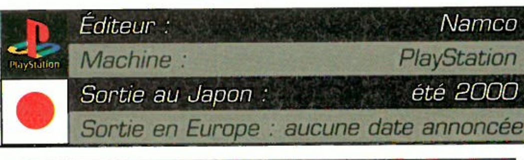
Comme chaque année à cette période, l'essentiel de l'actualité vidéo-ludique nipponne, américaine et européenne était concentrée à Los Angeles, au salon de l'Eutrois ! T.S.R., Elwood, RaHaN et le père Gollum se sont usés les voûtes plantaires en cavalant dans tous les sens pendant cinq jours, pour réaliser un magnifique booklet de 32 pages. Quel talent ! Quelle dévotion ! Quel patriotisme ! Du coup, la rubrique news se cantonne à des produits de série B pas toujours très ambitieux. Bah, au moins, ça vous fera marrer et puis on vous révèle quand même des choses intéressantes sur le neuvième opus de Final Fantasy, sur De Sang Froid, le jeu d'aventure/espionnage de Charles Cecil et sur Perfect Dark qui s'annonce au moins aussi trippant que le mythique GoldenEye ! Ah, au fait, pour tout connaître de Black and White, prochain « god-game » de Peter Moulineux, un petit détour à la rubrique Evénement s'impose. Bonne lecture !



Final Fantasy IX









La cité des ombres, le seul lieu du monde qui n'est pas régenté par les dieux, car ces derniers l'ont abandonnée.

Khamrai

Namco se paye le staff de Xenogears pour un jeu empreint de culture et de légendes asiatiques. Un jeu Namco un jeu vraiment pas co...

Les cinématiques sont de qualité Namco. Cela veut tout dire...

Depuis le temps qu'on vous en parle, on pensait enfin l'avoir bientôt de par chez nous, mais non ! Namco préfère encore peaufiner son bébé, et ne donne encore aucune date de sortie de son produit. Certes, il ne faut pas mettre de bâtons dans les roues de Tales of Eternia, l'autre gros RPG de l'éditeur de Pac-Man, mais tout de même. Nous sommes donc toujours en présence d'un RPG mystique qui va faire appel à votre amour de la culture shintoïste, si vous en avez un peu. En effet, le charme de Khamrai vient du principe de cohabitation entre les humains et les dieux. Enfin pas exactement. Disons que le joueur contrôle deux personnages principaux, un dieu et un humain, qui vont, dans leur monde respectif, vivre des événements liés avec ceux de l'autre. Le joueur incarne un jeune humain du nom de Kagato, orphelin de naissance qui part en quête de justice, ainsi que Fushinomiko, le fils fier et borné du Dieu de la Lumière Sainte. Ce dernier considère les humains comme une caste inférieure et estime que les dieux se devraient de les diriger et de les protéger à tout prix. Pour accompagner ces deux personnalités différentes, des compagnons de routes apparaîtront au fur et à mesure de l'aventure comme le veut le genre.



Avec un Will élevé, les combats seront beaucoup plus faciles à gérer.



Avec un Mind correct, on obtient d'excellents coups spéciaux.



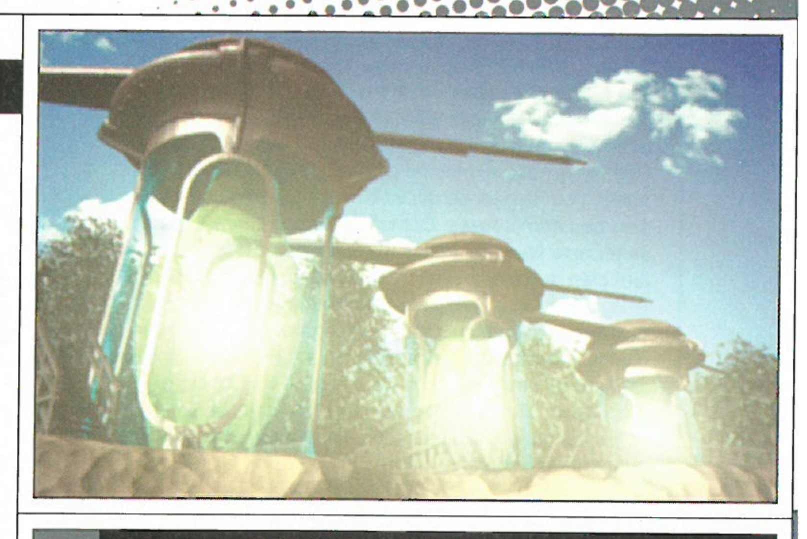
Au bas de l'écran un texte vous explique comment réagissent vos co-équipiers.



Les personnages sont en 2D tandis que les lieux visités sont entièrement en 3D.

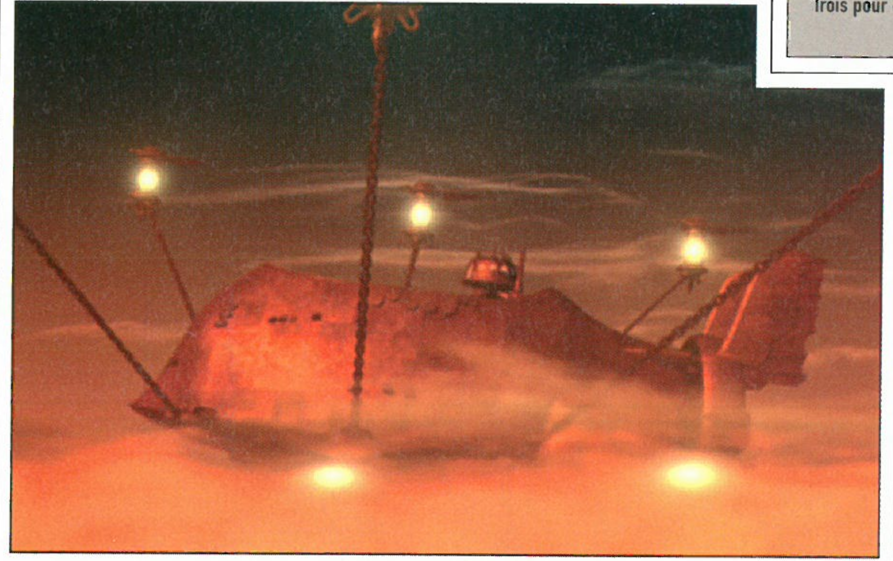
Volonté et Esprit, plus forts que l'épée ?

Lors des combats, le Will System (rien à voir avec Men in Black) et le Mind System sont parmi les facteurs les plus importants. Le Will System, par exemple, détermine les réactions de vos compagnons lors d'un combat. En effet, plus vous traiterez bien vos compagnons, et plus votre Will sera élevé. Un Will élevé signifie une obéissance sans faille à vos ordres, tandis qu'un Will trop bas sera synonyme de défection pendant les batailles. L'unité Mind est, à l'identique, déterminée par les choix et les comportements du joueur pendant le jeu. Si vous êtes apprécié, chaque personnage sera épanoui et apprendra des attaques différentes des autres équipiers. Dans le cas contraire, tous vos équipiers se battront de la même manière et l'équilibre de votre équipe sera particulièrement mauvais. Scénario original, système inédit et personnages dessinés par Aruhiko Mikimoto (Macross) sont autant d'atouts pour ce jeu réalisé par l'équipe à laquelle on doit Xenogears (Square). Un autre gage de qualité.



Présentation des personnages

En plus de Kagato et Fushinomiko, le joueur pourra partir en quête avec 6 autres personnages. Trois pour chaque héros, il s'agira d'aventuriers humains pour Kagato, et des amis d'enfance divins pour Fushinomiko.



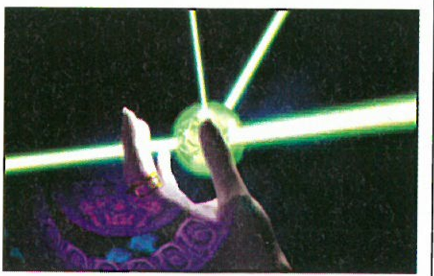




Les dieux sont répartis dans six mondes régis par des lois différentes.











Vu du Japon

Par Kôji Aizawa



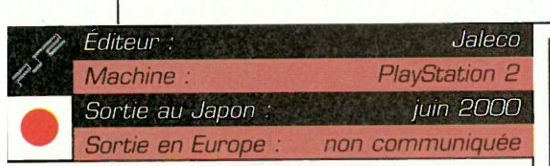
Bonjour, amis français, ici, Kôji Aizawa, redacteur en chef de Famitsu Dreamcast ! Comme désormais chaque mois, je vous écris sur les tendances du jeu vidéo au Japon, dans le cadre d'un échange de rubrique avec Joypad. Pour ce qui est du marché japonais, c'est chaque année pareil, pour la période qui va d'avril à juin, les sorties sont peu nombreuses. Comme au Japon l'année fiscale se termine fin mars, toutes les maisons de jeux tentent tant bien que mal de vendre leurs softs, même ceux pas finis, avant cette date limite afin d'augmenter leurs recettes. Cependant, nous avons également eu droit à d'excellents titres, fin avril, comme le très attendu Power Stone 2 ou encore Samba De Amigo. A ce propos, je vous avais dit que la manette maracas était assez chère, ce qui n'a pas empêché une rupture de stock pendant deux jours !



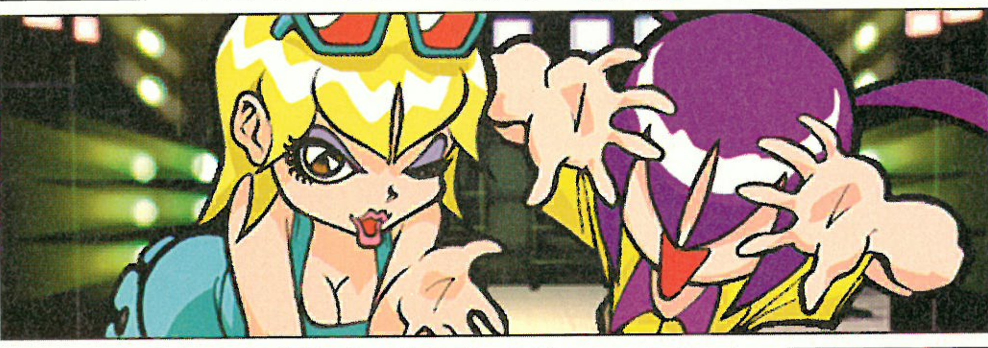
Le renouveau du Net sur Dreamcast

Très importante pour les utilisateurs japonais de Dreamcast, la sortie du Dream Passport 3, un browser pour DC. Avec lui, on peut désormais chater, télécharger des jeux Megadrive ou Nec PC Engine ainsi que leurs émulateurs. Bref, la DC gagne encore un peu sur les capacités réservées aux ordinateurs. En ce qui concerne la France, en matière de jeux, on pense à l'éditeur mondialement reconnu, Infogrames. J'attends d'ailleurs beaucoup de leur Alone in the Dark 4. V-Rally sur Dreamcast est vraiment très beau. Habituellement, les Japonais n'aiment absolument pas les jeux de course américains, un peu trop difficiles, leur préférant leurs confrères européens. V-Rally était vraiment bon, mais le titre américain Test Drive 6, distribué par Infogrames, est vraiment minable de l'avis des joueurs japonais.

De la même manière, le Roadster de Titus, prévu pour sortir au Japon, est vraiment un jeu embarrassant ; on voit que le studio de développement est américain. En fait, quand on y réfléchit bien, les Japonais préfèrent, en matière de sport automobile, les jeux de Formule 1, un peu à la manière des Européens. A bientôt ! »



Éditeur :	Jaleco
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	juin 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Rock'n Megastage



Il faut presser en rythme les boutons correspondants aux instruments qui apparaissent à l'écran.

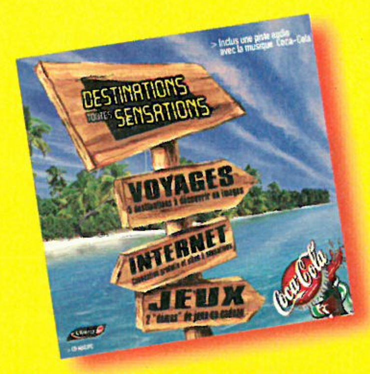


A force de faire des fausses notes, la chanteuse pleure.



Sur PlayStation 2 arrive donc la suite de la fameuse (?) série des « Rock'n » avec ce Rock'n Megastage. Tout se déroulera donc comme dans un jeu Bemani de Konami. Il suffira de presser en rythme sur la musique certains boutons correspondant à tel ou tel instrument du groupe pour éviter les fausses notes, et arriver ainsi à un morceau parfait. Outre le mode Aventure inédit, le principal intérêt du jeu réside dans la manette spéciale qui sera vendue simultanément, et qui permet de « jouer » de la guitare, du clavier, de la basse ou de la batterie grâce à une petite pédale. L'essentiel du titre, pour un Japonais, sera tout simplement le plaisir, de retrouver des morceaux très célèbres du top 50 de ces dernières années. Pour les Français qui ne sont pas fans de j-pop, le jeu ne sera qu'un rythm'game de plus.

LES MEILLEURES PLAGES DE CET ÉTÉ SONT CELLES DE CE CD-ROM...



Ce CD était collé ici...

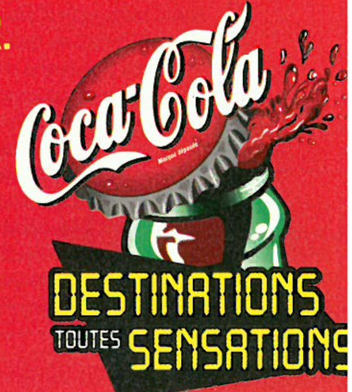
...Si vous avez la sensation qu'on vous l'a déjà emprunté, Coca-Cola vous invite à vivre d'autres sensations sur www.coca-cola.fr*

... ET POUR ENCORE PLUS DE SENSATIONS RENDEZ-VOUS SUR LES PRODUITS Coca-Cola®

> DES VOYAGES SENSATIONNELS ET 1 000 000 DE VERRES[1] À GAGNER.

> Révélation immédiate sur les produits Coca-Cola[2]





(1) soit 250 000 lots de 4 verres Coca-Cola.

(2) Pour en savoir plus : Rendez-vous dans les points de vente sur les produits Coca-Cola, Coca-Cola light et Coca-Cola sans caféine porteurs de l'opération. Jeu gratuit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 15 décembre 2000.

Éditeur :	From Software
Machine :	Playstation 2
Sortie au Japon :	hiver 2000
Sortie en Europe :	non communiquée


Des effets de flou pour une bataille dynamique.


Différents types de monstres pour des batailles épiques.



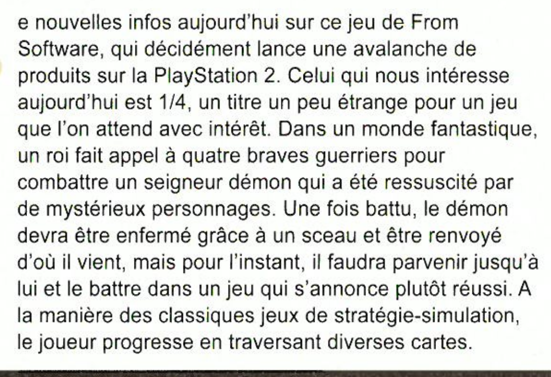
One-Fourth

Continuant avec la PlayStation 2. From Software nous présente One-Fourth (1/4) un jeu de stratégie.


Les lieux des batailles sont assez variés.



De nouvelles infos aujourd'hui sur ce jeu de From Software, qui décidément lance une avalanche de produits sur la PlayStation 2. Celui qui nous intéresse aujourd'hui est 1/4, un titre un peu étrange pour un jeu que l'on attend avec intérêt. Dans un monde fantastique, un roi fait appel à quatre braves guerriers pour combattre un seigneur démon qui a été ressuscité par de mystérieux personnages. Une fois battu, le démon devra être enfermé grâce à un sceau et être renvoyé d'où il vient, mais pour l'instant, il faudra parvenir jusqu'à lui et le battre dans un jeu qui s'annonce plutôt réussi. A la manière des classiques jeux de stratégie-simulation, le joueur progresse en traversant diverses cartes.







Des missions précises

Sur chacune de ces cartes, il faudra bien évidemment remplir diverses missions très précises. On ira ainsi du banal nettoyage d'une zone définie, à l'extermination pure et simple de tout être vivant se trouvant sur la carte. Selon les précisions de From Software, traverser une carte ne prendrait que quelques minutes, alors que l'accomplissement d'une mission lambda devrait vous occuper environ un quart d'heure. Votre équipe sera composée de quatre personnes uniquement, mais que vous aurez choisies parmi une dizaine de héros disponibles. Les missions s'effectueront en temps réel contre une petite douzaine d'ennemis simultanément. On vous reparle prochainement de ce titre de From Software qui, vraisemblablement, part sur de bonnes bases.



Vous allez en baver!



www.codemasters.com









- Jusqu'à 8 joueurs
- 3 modes 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinueux
- Des courses 3D d'enfer

Que du fun méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin.

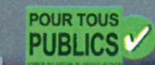
Pas de principes, pas de prisonniers, juste 12 personnages mutants qui jouent des coudes pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer... Courez!



Codemasters®

GENIUS AT PLAY*





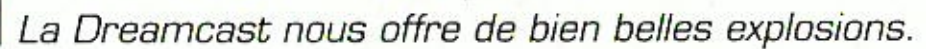
Disponible dans tous les Micromania !

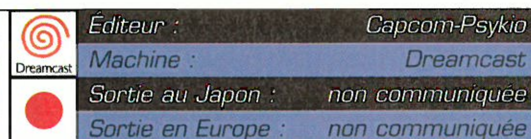


Certifié Délirant






La Dreamcast nous offre de bien belles explosions.



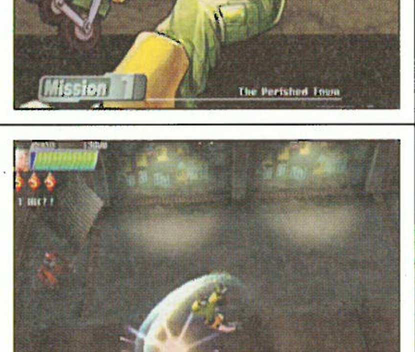
Éditeur :	Capcom-Psykio
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



Gunspike

Capcom continue dans sa folie des jeux en réseau, avec Gunspike, un shoot coopératif en rollers.









Nash et son fameux Sommersault Kick.



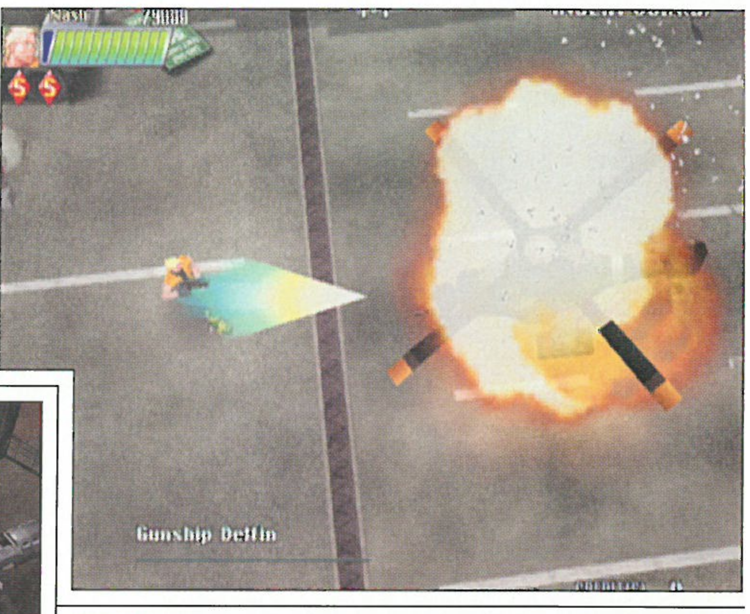
Difficile d'opter pour le contact face à un gros engin comme celui-ci.


Gunspike, c'est l'alliance de Capcom et de Psykio, deux géants de l'arcade, même si l'un est un peu plus géant que l'autre. Psykio, pour ceux qui ne connaissent pas, fait régulièrement les beaux jours de la rubrique arcade de Joypad, rayon shoot'em up agressif. Cette fois, il est sous licence Capcom, pour faire Gunspike, un jeu entièrement en 3D dans lequel on retrouve quelques héros de l'éditeur (3 sur 5 quand même). On retrouve donc, munis de super roller-blades, l'ami Nash, la nana Cammy et, pour le troisième, Arthur, le preux chevalier de Ghouls'n'Ghost (testé dans Joypad n°3, quand même) qui revient faire du service avec son armure d'or, sa lance-laser (tiens ?) et ses éperons-rollers. Les deux autres personnages sont Simone, mystérieuse sabreuse aux cheveux roses, et Shiba, jeune aventurier accompagné d'un petit feu follet intelligent. Tous ces personnages font partie de l'unité anti-robots terroristes, celle qui sème le chaos depuis quelques années. Heureusement, nos héros sont tous équipés de rollers surpuissants nommés « Motor Boots ». Et là, tout est dit.

Gauntlet en rollers ?

Le jeu se déroule dans des « arènes » en milieu urbain, dans un futur tendance cyberpunk. Chaque personnage, pour combattre, va commencer par locker un adversaire, puis, au choix, pourra lui administrer une attaque à distance « shot-heavy shot » ou une attaque au corps à

corps « attack-heavy attack ». Au corps à corps, les personnages armés comme Simone ou Arthur frappent, mais Cammy ou Nash exécuteront les coups spéciaux qui les ont rendus célèbres. Grâce à ce principe de jeu, Gunspike, considéré comme un action-shooting, sera, selon le style du joueur, un jeu de tir ou un jeu d'action. D'autant que ce titre devrait pouvoir se jouer en réseau via Internet… au Japon (il faudra attendre de voir arriver les applications Internet en Europe, avant d'envisager le jeu en réseau). C'est là que réside l'idée maîtresse de ce nouveau titre de Capcom. Espérons que les joueurs s'y retrouveront.





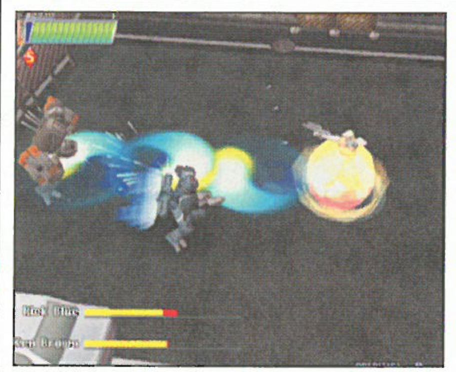




Partnership Project

L'alliance Capcom-Psykio fait partie d'un vaste projet baptisé Partnership Project, qui vise à s'entraider entre divers développeurs de jeux, les gros distribuant les petits, qui en contrepartie leur offrent de bonnes idées. C'était déjà le cas avec Arika, qui a réalisé pour Capcom, sans se cacher derrière leur nom, les Street Fighter Ex.

Le chevalier Arthur sait mater les robots aussi bien que les fantômes.



Les effets visuels dénotent une certaine recherche sans pour autant être exceptionnels.

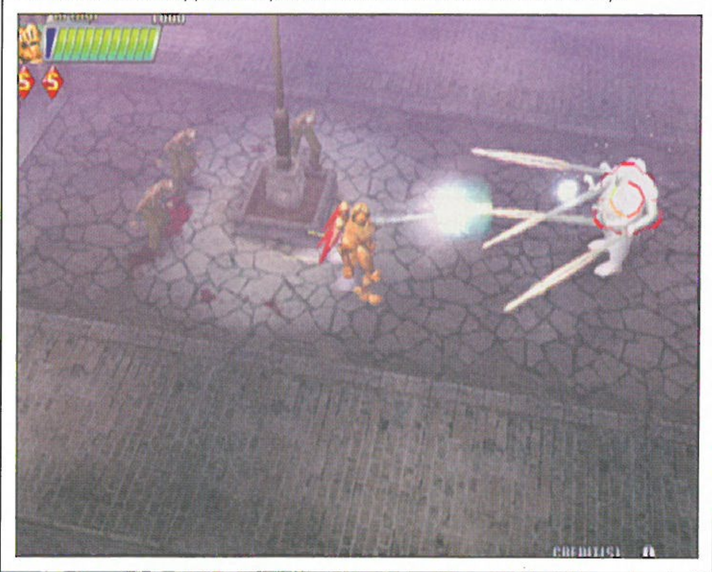
Cammy et Arthur, une alliance contre-nature.





Gunspike ou comment casser du mécha...

Un combat très rapproché qui ne vous laisse aucune minute de répit.





Le jeu à deux est pour l'instant uniquement coopératif. Mais on peut être confiant vis-à-vis de Capcom et croire en un mode VS pour la version definitive du jeu.

atera Dark therhood

pe de joueurs de jeux de rôle se décide à . le résultat ne peut être qu'étonnant et






On retrouve les thèmes classiques des univers d'heroic fantasy telle que la forêt enchantée.

l y a très longtemps, enfin, quelque chose a 15 ans. Après les premières ébauches de orès avoir créé un univers plus ou moins ignant dans une ambiance d'heroic fantasy, et pe a finalement grandi. Il y a près de 2 ans, une e cette bande d'amis : pourquoi ne pas cet univers en jeu vidéo ? Le rêve des jeunes apprête à se concrétiser sur PC, mais aussi et nous, sur Dreamcast ! Voici donc Arcatera the rhood, un jeu d'aventure imprégné de quelques mpruntés aux RPG (comme la création du ariables aléatoires). Votre quête débute par un e : celui du personnage que vous allez incarner. s différentes capacités liées à leur statut (on classiques mage, voleur, aventurier, barbare) clairage particulier du scénario, tous partagent mun : déjouer les plans de la néfaste n du Soleil Noir. La manière d'y parvenir est e : beaucoup de bavardage, une bonne dose t une montagne de combats tactiques ement un peu confus.

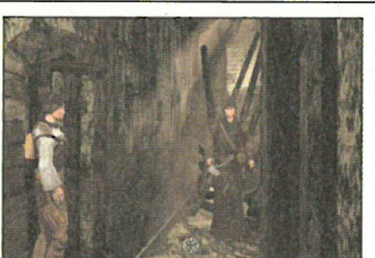
La dimension tactique des combats est ternie par leur aspect un peu confus.



ette antique

e scénario riche en rebondissements (3 quêtes ont entremêlées), plus de 500 individus nivers du jeu, chacun possédant un agenda en précises. En clair, ils vivent tous leur petite soucier de votre cas… sauf si vous vous eux bien évidemment. L'Intelligence Artificielle nages, leurs réactions lors des dialogues ont è particulièrement soignées. La partie ussi avec des décors réalisés intégralement en ulée. Il faut savoir que, quoi qu'il advienne, à la Zelda : Majora's Mask, vous ne disposerez que es pour finir l'aventure (1 seconde dans le jeu ne vraie seconde, mais vous pouvez accélérer temps). Après ce laps de temps, une grande est organisée au cours de laquelle vous l'une des dix fins proposées, heureuse ou plus Avec une esthétique travaillée et une assez développée, Arcatera se rapproche les aventures « click and play » à la Chevalier et. Un genre peu dynamique et un peu vieillot sur nos consoles. Mais pourquoi pas, si

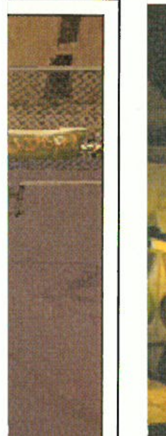




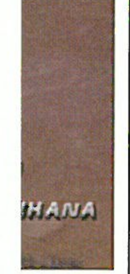
l'histoire se révèle vraiment captivante. En conclusion, sachez que la société Guillemot (hum, Ubi Soft, les frères Guillemot, ça ne vous dit rien ?) va sortir un excellent accessoire dans sa série Thrustmaster. Répondant au doux nom de Converter Pack, il s'agit en fait d'un boîtier permettant de connecter n'importe quelle souris ou clavier PC sur sa Dreamcast ! Vraiment pratique avec un jeu comme Arcatera (vite pénible au pad), mais aussi avec les futurs Quake-like, mais je m'égare. Tous à vos paddles ou bien à vos souris !

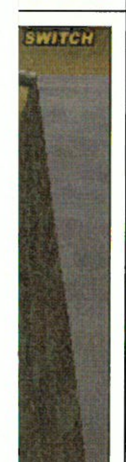
Activision
GB Color
ne 2000

ny C.E.
Station
2000



2





La Solution Auchan





209,41F LE JEU
31 € 92





197,22F LE JEU
30 € 07

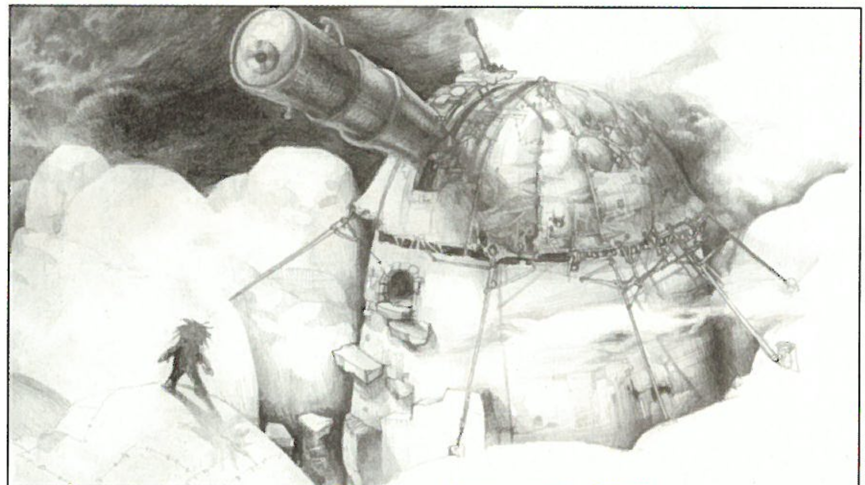


226,70F LE JEU
34 € 56



Pour tout achat d'un jeu Game Boy Color, 2 piles offertes.





Les travaux préparatoires, comme cette planche graphique, regorgent de détails.



Evil Twin Cyprien's Chronicles

Habitué des univers tout mignons et des héros qui sentent bon la toonification, Ubi Soft s'apprête cependant à changer un peu de ton. Avec Evil Twin, embarquez dans une aventure aussi onirique qu'inquiétante.

Attendez, je ne comprends plus très bien, là. J'ai dû me tromper, deux secondes. Hum, pourtant, non, j'ai beau relire le communiqué de presse dans tous les sens, je ne suis pas fou, il est bien inscrit : « Voici Cyprien, le nouvel héros d'Ubi Soft ». J'avoue, j'en fais un peu des tonnes, mais tout ça pour vous dire que ce personnage bien charismatique détonne dans la ludothèque du développeur français. Pour plusieurs raisons d'ailleurs. La première est physique, puisque, ô miracle, contrairement à Rayman et Tonic, Cyprien possède des bras et des jambes ! Un véritable exploit, si, si. Fini donc les créatures aux yeux d'hallucinés et au look en pâte à modeler car Cyprien est un petit jeun's en salopette et baskets. Cependant, attention, il s'agit du second point : ce héros aux allures d'adorable poupon va vous entraîner dans des aventures plus musclées que vous n'auriez pu le supposer. Avec son mélange d'action/aventure dont les thèmes oscillent entre mysticisme et atmosphères dignes du cinéma fantastique, Evil Twin risque d'en intéresser plus d'un.



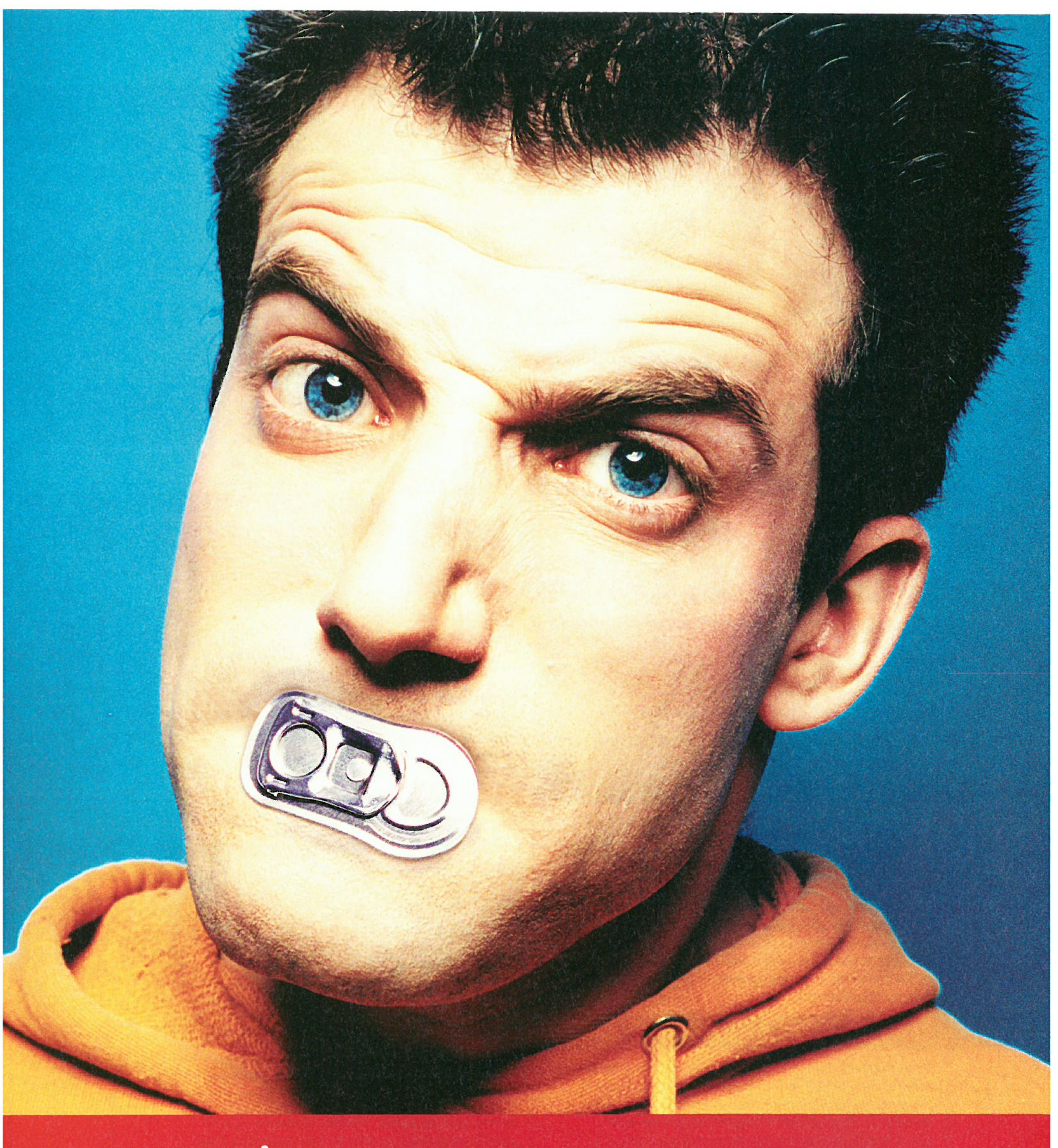
La gestion des éclairages et la complexité des décors sont renversantes.



mposantes et effrayantes, les créatures tranchent avec l'aspect mignon de Cyprien.

Les deux masques de Cyprien

Les héros de jeux vidéo mènent vraiment des vies tourmentées. Ainsi, dans le cas de Cyprien, petit orphelin de 10 ans (ce qui n'est déjà pas supra cool), il va lui falloir errer dans un monde de rêves corrompu par une étrange menace. En outre, il suffit de jeter un coup d'œil aux premières, superbes, images du jeu pour comprendre que les développeurs d'In Utero (France) ont souhaité créer un univers avec une forte personnalité. A la fois sombres et teintés de quelques éléments féeriques, les décors d'Evil Twin et même le look de Cyprien rappellent par instant les lugubres complexes ou les tenues des protagonistes du film la Cité des Enfants Perdus de Caro et Jeunet. Une excellente référence. L'autre point à souligner reste la volonté des concepteurs de proposer un jeu capable de captiver un public plus mature que celui généralement intéressé par ce style de réalisation. Un scénario original mettant en scène un héros à double visage entre mioche innocent et garçonnet aux aspirations belliqueuses (le bambin se transforme alors en Super Cyprien, hum !) assez affirmées pourrait aider à nous convaincre. Enfin, tout ça pour la bonne cause, ne l'oubliez pas. Une sorte de vision ludique du fameux Docteur Jekyll et Mr Hyde de Robert Louis Stevenson peut-être. Projet ambitieux doté d'une réalisation de tout premier ordre, Evil Twin paraît bien avoir l'étoffe d'une des bonnes surprises de fin d'année sur Dreamcast et PlayStation 2.





Si la modélisation et les attitudes des joueurs sont convaincantes, les animations sont plus critiquables.



Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	été 2000



Les infrastructures des stades et l'ambiance sonore sont superbes.

Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition

A une époque où Gueugnon, Calais et même la Slovénie réussissent des exploits footballistiques assez sidérants, pourquoi ne pas rêver que Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition puisse devenir le nouveau roi des stades ? Pas évident, quand même.



A défaut d'être réellement impressionnante, la palette de mouvements est assez conséquente.

Les gestes techniques s'effectuent de manière très simple.



Question foot, entre les titres arcade plutôt bien réalisés mais catastrophiques à jouer et les fausses simu' programmées avec des moufles, nous attendons toujours un représentant potable de ce sport sur Dreamcast. Dans cette mesure, pourquoi ne pas penser qu'après un Sega Worldwide Soccer à la limite du foot-age de gueule, Silicon Dreams revienne sur la pelouse de la Dreamcast avec de meilleures intentions et dévore les simu' made in Konami (l'empereur) ou Electronic Arts ? Tout est possible paraît-il… Mais bon, faut pas trop rêver non plus !

Le meilleur jeu de foot Dreamcast ?

Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition (en lice pour le concours du titre le plus long) nous fait le coup du « voici le jeu tel qu'il aurait dû être à l'origine, si nous avions eu plus de temps ». Alors, si nous ne chipoterons pas sur le fait que le temps, cela peut se prendre si on le veut vraiment, analysons de près cette réactualisation technique. SWS Euro Edition est tout d'abord bien mieux réalisé avec plus de 10 stades fidèlement reproduits, des joueurs au physique détaillé et qui commencent à être identifiables. Une amélioration qui se ressent d'ailleurs aussi sur le terrain avec des proportions mieux respectées pour plus de confort visuel. Cependant, une fois la balle entre les pieds, on peut constater que tout n'est pas encore parfait. En termes d'animation, le manque d'étapes est flagrant tant certains mouvements s'enchaînent bien trop vite, sans réelle souplesse. Et puis, élément bien stressant, les joueurs semblent avoir tous pris des cours avec Michael Jackson pour apprendre à se déplacer. Résultat : ils ne courent pas mais glissent littéralement en se servant de la pelouse comme d'une patinoire. Surtout qu'on croirait la balle accrochée au pied des joueurs avec un élastique qui se tend, puis se détend. Pourtant, prudence, pour la première fois dans une simu' de foot Dreamcast, il est possible de déployer un jeu assez tactique. En clair, impossible de remonter le terrain comme une vieille buse, avant de pénétrer dans la surface pour crucifier le goal tout penaud. Non, ici, la construction des attaques est plus que recommandée. Un bon point. Toujours dans ce registre, si l'Intelligence Artificielle de vos coéquipiers et adversaires n'a rien de surhumaine, elle se révèle plus que correcte, vous poussant ainsi à vous concentrer davantage sur les fondamentaux du foot que sur les uniques boutons « sprint » et « shoot ». Alors, malgré les tonnes d'équipes internationales, son habillage spécial Euro 2000 (c'est un peu le titre, faut dire) et son excellente ambiance sonore, SWS Euro Edition a encore du chemin à faire pour tenter de satisfaire les adeptes du ballon de cuir, mais Silicon Dreams progresse. Espérons toutefois qu'ils parviennent à nous combler avant l'édition 2010.



IVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
Consultez notre catalogue sur le Web
WWW.GAMESTATION.FR
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !!!
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!
IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
Nouveau !!!! WWW.GAMESTATION.F
front mission 3
SQUARESOFT
La Foire aux DVD !!!
- Nombreux titres ZONE 1 et ZONE 2
- Japanimation en DVD
- Commandes spéciales à la demande
Lecteur TOSHIBA 2109 2485 F
Lecteur PIONEER 525 2885 F
Garantie 1 AN constructeur
Le coin des Promos
R.P.D.
Dino Crisis Vers. Américaine
99 F
On 1 On Vers. Japonaise
99 F
Clock Tower Vers. Américaine
Gex 3 Vers. Américaine 149 F
C The Contra Adv. Vers. Américaine 149 F
199 F
Tales of Phantasia Vers. Japonaise
R-TYPES Vers. Américaine
249 F
Monster Rancher 2 Vers. Américaine
149 F
1 On 1 Vers. Japonaise
TOUS LES GUIDES
Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US) 69,00 F
Guide Officiel Wild Arms 2 (us) Tél.
Guide Officiel Star Ocean 2 (us) 149,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US) 99,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel The Legaia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US) 129,00 F
Guide Final Fantasy Anthology (Vers. US) Tél.
Guide Officiel Front Mission 3 (Vers. US) 149,00 F
Guide Vandal Hearts 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US) 199,00 F
Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !
PLAYSTATION
Alundra 2 (Jap) + 1 Memory Card
Alundra 2 (us)
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card
Armored Trooper Votoms (Jap)
Assault Suit Valken 2 (Jap)
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap
Battle Robots Brave Saga 2 (Jap)
Beatmania Append 3 (Jap)
Bio Hazard 3 (Jap)
Bomberman Wars (Jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
Breath Of Fire 4 (Jap)
Capcom Generation Vol.3 (Jap)
Chase The Express (Jap)
Chocobo Collection (Jap)
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)
Chocobo Collection 2 (us)
Chocobo Stallion (Jap)
Clock Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Countdown Vampire (Jap) + GAME HUNTER
Countdown Vampires (Us)
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)
Dragon Quest VII (Jap)
Dragon Valor (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Fish Eyes II (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Front Mission 3 (us)
Gaia Master (Jap)
Gran Turismo 2 (Us)
Guilty Gear (Jap)
Guitar Freaks (Jap)
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"
Gundam Crash Counter Attack (Jap)
Gundam G Generation (Jap)
Gundam G Generation Zero (Jap)
ail Breaker (Jap)
King Of Fighters 99 (Jap)
Koudelka (Jap)
Legend Of Mana (Jap) + GAME HUNTER
Legend Of Mana (Us)
Maria 2 (jap)
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap
Metal Slug X (Jap)
Mystic Dragoon (Jap)
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)
Need 4 speed 5 (us)
Persona 2 (Jap)
Popolocrois II (Jap)
Psychic Force 2 (Jap) + GAME HUNTER
Racing Lagoon (Jap)
Rhapsody : Musical Adventure (Us)
Samourai Shodown Warriors (Jap)
SD Gundam G Generation (Jap)
Silhouette Mirage (us)
Syphon Filter 2 (us)
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)
The King Of Fighters'99 Evolution (Jap)
The Last Blade (Jap)
The Legend Of Heroes I & II (Jap)
Thousand Arms (us)
Tron & Kobun (Jap)
Twinbee RPG (Jap)
Vagrant Story (us)
Vandal Hearts 2 (Jap)
Vandal Hearts 2 (Us)
Vanguard Bandits (Us)
Wild Arms 2 (Jap) + GAME HUNTER
Wild Arms 2 (Us)
ACCESSOIRES
ocket Station PSX 499,00 F
lemory Card 256 Ko officielle N64 149,00 F
lemory Card couleur PSX 69,00 F
lemory Card officielle PSX 99,00 F
umble Pack officiel N64 149,00 F
ad Nintendo 64 + carte mémoire N64 199,00 F
ouble Shock Controller couleur PSX 129,00 F
PIDER Gun + Pédale PSX & SAT 99,00 F
able Peritel + fiches RCA + adapt. GUNCON PSX 69,00 F
able Peritel RGB DC 129,00 F
ibreur Interact DC 149,00 F
lemory Interact DC 149,00 F
UN XGEAR DC 299,00 F
artouche 4 Mégas SAT 129,00 F
allonge Manette N64 69,00 F
ranscodeur NTSC/RGB ou PAL 399,00 F
daptateur secteur 110/220 volts 149,00 F
ction Replay CD version PSX 149,00 F
ancing Street PSX 490,00 F
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66 Web : www.gamesta
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRI
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F
TOTAL

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50



16 Watts RMS

SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris

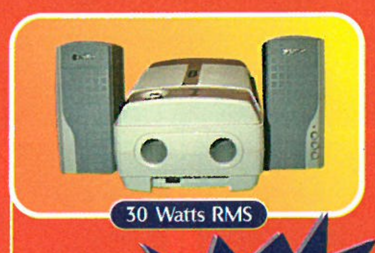


EN BOIS

21 Watts RMS

SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris





30 Watts RMS

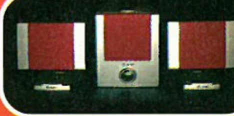
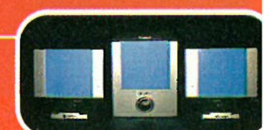
Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

4 couleurs inclues

10 Watts RMS



SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec
4 lots de facades
couleur
interchangeables
par clips
329 Frs PSX
• 349 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE



COLOR BAG
est une sacoche de transport
pour console portable
et accessoires.
Très pratique : 2 filets internes
Dimensions : H 17 cm - L 30 cm fermé
139 Frs
Port Compris

WORMLIGHT (vendu sans la Game Boy color)
est un petit lampadaire pour
la Game Boy color et pocket
99 Frs GBC
Port Compris



LE PACK DE L'ETE

Valable jusqu'au 31/09/0
(selon stocks disponible
1 Wormligh
+ 1 Cable link universe
(permet la connectio
de toute
les Game Bo
entres elles "color" "pocke
+ 1 Color Ba
199 Fr
Port Comp

A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

	Quantité		Quantité		Quantité
PS 315 S PC* 209Frs		SA 1031 PC* ....429 Frs		PC JOYDAPTER ....229 Frs	
PS 315 S PSX ....229 Frs		SA 1031 PSX ....449 Frs		NEXUS 4 MB DC ....259 Frs	
PS 315 S DC ....249 Frs		SA 1031 DC ....469 Frs		VIBREUR DC ....139 Frs	
PS 515 S PC* ....269 Frs		SW 7352 PC* ....379 Frs		MODCHIPS DC ....299 Frs	
PS 515 S PSX ....289 Frs		SW 7352 PSX ....399 Frs		JOYSTICK AVION PSX ......199 Frs	
PS 515 S DC ....309 Frs		SW 7352 DC ....419 Frs		WORMLIGHT .... 99 Frs	
PS 71 S PC* ....339 Frs		SW 201 PC* extra plat ....279 Frs		COLOR BAG ....139 Frs	
PS 71 S PSX ....359 Frs		SW 201 PSX extra plat ....299 Frs		PACK DE L'ETE ....199 Frs	
PS 71 S DC ....379 Frs		SW 201 DC extra plat .....319 Frs		SHOCK PAD DC ....269 Frs	
SA 4315 S PC* ....459 Frs		SW 210 C PC* ....299 Frs		LINK UNIVERSAL GB ..... 89 Frs	
SA 4315 S PSX ....479 Frs		SW 210 C PSX ....329 Frs		MP3 ENHANLER PSX .....399 Frs	
SA 4315 S DC ....499 Frs		SW 210 C DC ....349 Frs		**Total**	

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

Pour recevoir
les tarifs pour la Suisse,
merci de retourner
le coupon
à l'adresse suivante :
CD SERVICE
Bâtiment J 7
Chemin de l'Isléttaz
1305 PENTHALAZ

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° |___|___|___|___| Valable jusqu'au |__|__|__|__|

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Tél. : ....

Perfect Dark



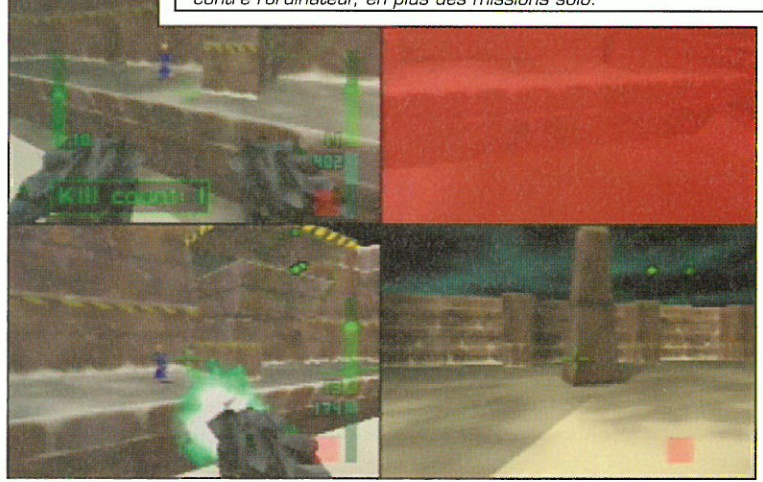
Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	juillet 2000

On l'aura attendue un sacré bout de temps, cette suite de GoldenEye... Des mois que Rare nous fait saliver avec ce sacro-saint Perfect Dark, sans que l'on puisse mettre la main sur la cartouche ! Jusqu'à ce jour bénit où Nintendo nous a enfin envoyé une version...



Désormais, il est possible de se taper des petits Deathmatch contre l'ordinateur, en plus des missions solo.





Le mode Multi-joueurs propose un nombre hallucinant de challenges, que ce soit en Coopération ou en Deathmatch.



De tous les jeux sortis sur N64, GoldenEye est sans conteste celui qui a le plus marqué les esprits. Doom-like « intelligent » développé par les Anglais de Rare, ce chef-d'œuvre jure, en effet, radicalement avec la logithèque de la N64. Avec son action très mature, sa violence crue, ses scènes de gunfight sans concession et sa jouabilité parfaite, il s'est forgé une solide réputation auprès des joueurs. A tel point qu'aucun autre titre, sur quelle console que ce soit, n'a jamais réussi à le surclasser ! Bref, avec cette production, Rare a magistralement prouvé qu'il savait développer autre chose que des jeux de plate-forme bon enfant, et surtout que la N64 pouvait être un support idéal pour un Doom-like de qualité !
Après la sortie de GoldenEye (en 1997, si mes souvenirs sont exacts), tout le monde se prenait alors à rêver d'une longue lignée de suite, réutilisant la licence James Bond et proposant le même style de gameplay. Mais Rare ne l'entendit pas de la même oreille. Certes, GoldenEye aurait une descendance, mais désormais il faudrait se passer de 007 et surtout patienter pas mal de temps ! Trois ans, plus précisément. Trois longues années avant que le projet Perfect Dark n'arrive enfin à son terme...

Changement de décor

Exit donc les aventures du plus célèbre des agents secrets au pays des bolcheviques. Exit également l'univers ultra réaliste de GoldenEye. Avec Perfect Dark, les développeurs de Rare sont partis dans un tout autre délire. Un délire d'anticipation pourrait-on dire, puisque Perfecf Dark se déroule dans un monde futuriste, à l'architecture high-tech et aux technologies ultra développées. Ce parti pris de la science-fiction pourra peut-être choquer le fan de GoldenEye, adepte d'ambiances réalistes. Mais qu'importe : que l'on soit au XXe siècle ou en l'an 2023, une balle logée entre les deux yeux a finalement toujours le même effet : donner la mort ! Car même s'il diverge de GoldenEye dans la forme, Perfect Dark reste dans le fond très proche de son aîné. Les missions parfaitement scénarisées sont toujours aussi intenses, les affrontements n'ont rien perdu de leur nervosité. L'action mêlant violence pure, furtivité et ruse est toujours aussi efficace et la jouabilité demeure très similaire. Entendez par-là que la palette de mouvements est très complète et qu'il faudra un petit temps d'adaptation pour vous réhabituer à jongler entre tous les boutons du pad N64, monopolisés pour l'occasion ! En fait, le seul regret notable réside dans le fait qu'il n'est toujours pas possible de sauter... Cela dit, Perfect Dark innove tout de même énormément par rapport à GoldenEye, et introduit un nombre hallucinant de petites nouveautés.

Des missions Perfect

En mode Solo, Perfect Dark vous propose d'incarner une espionne pleine de charme, partie secourir une bande de scientifiques retenus prisonniers dans le building de DataDyne, une organisation secrète aux agissements plus que douteux. Point de départ de votre aventure en compagnie de dame Joanna Dark, cette première mission vous entraîne rapidement dans une succession



Les modélisations des visages sont vraiment époustouflantes de réalisme. La grande classe !

d'embrouilles pas possibles, qui, de fil en aiguille, dévoilent une vaste conspiration impliquant des extra-terrestres ! Ces missions prennent pour cadre de nombreuses destinations exotiques et présentent des objectifs ultra variés. Infiltration, nettoyage d'une zone, secours, escorte, libération d'otages… Une chose est sûre : vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer ! Mais ce n'est pas tout : non content d'être parfaitement scénarisé, Perfect Dark profite également de graphismes vraiment époustouflants. Grâce au Ram Pak, les développeurs nous ont concocté un moteur 3D de folie, capable d'afficher des textures et des décors d'une richesse rare sur N64 !

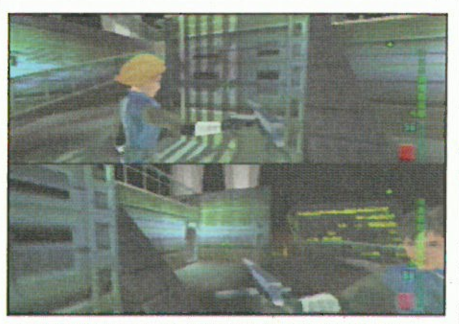
Le multi-joueurs à l'honneur

Le succès de GoldenEye est en partie dû à la qualité de son mode Multi-joueurs et, apparemment, Rare l'a bien compris. En effet, Perfect Dark propose un grand nombre de challenges se pratiquant à plusieurs. Mode Solo en coopération, Deathmatch en coopération ou chacun pour sa peau, possibilité d'affronter des adversaires joués par l'ordinateur (des Bots), mini-scénarios bien marrants, jeu en équipe… Tous ces raffinements exquis devraient propulser Perfect Dark au rang des meilleurs titres multi-joueurs de la N64 ! Non, décidément, aucun doute n'est plus permis. Cette production haute en couleur est une petite merveille. Probablement même un des derniers jeux, avec le nouveau Zelda présenté dans nos pages, qui nous fera encore vibrer sur N64…

L'arme parfaite

A l'instar de GoldenEye, Perfect Dark met à votre disposition un arsenal conséquent afin de sortir indemne de cette aventure. Selon Rare, ce sont près de 40 pétoires que vous pourrez manipuler. Pistolet (avec ou sans silencieux), Magnum, Uzi, arme extra-terrestre (pas très réaliste mais diablement efficace), pistolet-mitrailleur, Shotgun, lance-roquettes, snipe, arbalète, grenade, bombe à retardement, mine de proximité… La liste est aussi impressionnante que variée !





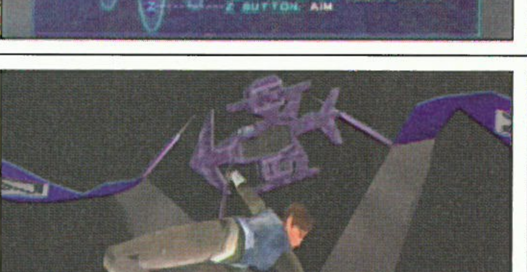
Il est possible de pratiquer le mode Scénario en Coopération. Ze classe ultime !



Le comble du luxe : diriger votre perso en utilisant un pad N64 dans chaque main !

Les lunettes de vision nocturne rappellent celles de Syphon Filter 2.

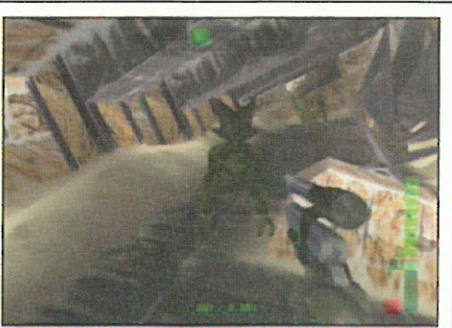




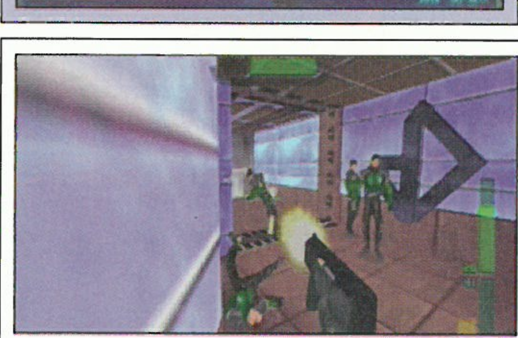


Contrairement à GoldenEye, les cut-scenes sont légion dans Perfect Dark. Pour preuve : mises bout à bout, elles représentent environ 60 minutes de vidéo !

Recharger son arme en plein gunfight n'est pas franchement recommandé !



Plus fantaisiste que GoldenEye, Perfect Dark prend pour cadre un univers futuriste.



Quel que soit le nombre de persos à l'écran, le moteur 3D encaisse sans broncher !



L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DAX	NOUVEAU	consulter minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER	NOUVEAU	consulter minitel
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER	NOUVEAU	consulter minitel
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER		Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
DOUVRES LA DÉLIVRANCE / AU PETIT BONHEUR	Tél : 02.31.37.69.14
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
St MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

GAMES
CHETE
SH**
ANCIENS
UX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11


RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
NEW
Dans une ambiance de survival horror, Code Veronica débarque sur votre Dreamcast. DC
ChuChu Rocket!
1 JEU CHUCHU ROCKET
OFFERT*
POUR L'ACHAT D'UNE DREAMCAST
Le 1er jeu On-line pour plus de 6 milliards de joueurs DC
1690F
console +1 manette
NEW
STAR WARS
RACER
Manœuvrez les vaisseaux de la triologie STAR WARS et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi Luke. DC
TOP
V-RALLY 2
EXPERT EDITION
Goutez aux sensations uniques de V-Rally II sur Dreamcast. DC
THE NOMAD SOUL
HIT
Mêlant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D incroyablement réaliste et détaillé. DC
RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET
WWW.DOCKGAMES.COM
Yannick
NOAH
2000
NEW
PlayStation
La simulation de tennis la plus réaliste sur Playstation ! Yannick Noah vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis! PSX
Console
+ 1 manette
analogique vibrante
+ PACK ACCESSOIRES
OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES
899F
NEW
VANDAL HEARTS II
PlayStation
Cette suite du célèbre titre Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et 120 armes differentes pour de très longues parties.
Soif de vengeance ? C'est l'occasion de vous défouler et de combattre les plus monstrueuses créatures. PSX
NIGHTMARE
CREATURES II
PlayStation
HIT
NEW
Cet épisode offre l'incroyable possibilité au joueur de vivre toute l'intensité offerte par Resident Evil mais en vue subjective et entièrement en 3D. L'utilisation possible d'un pistolet de type G-Con 45 renforçant encore l'immersion dans un univers de terreur et d'action. PSX
RESIDENT EVIL
SURVIVOR
PlayStation
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON
Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement

Éditeur : Square Europe
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : juillet 2000



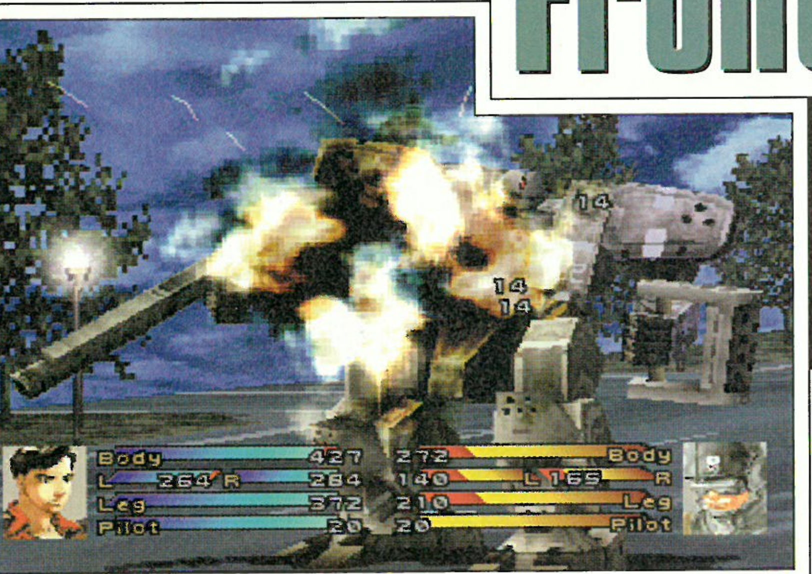


Les combats vous opposeront à divers ennemis robotisés pour plus de variété.



Les aires d'affrontement sont généralement assez vastes.

Front Mission 3



Depuis qu'il s'est séparé de Sony et marié avec S.V.G., Square semble se sentir pousser des ailes. Nouvelle preuve de cette forme actuelle, Front Mission 3 débarque chez nous alors que personne n'osait encore y croire. Square nous comble.



Plutôt que le commencement d'une nouvelle vie, c'est un changement de vision du marché européen que le talentueux développeur nippon a opéré. Ainsi, après un excellentissime Vagrant Story et les sorties annoncées de Parasite Eve 2 et Final Fantasy 9, Square a étonné tout le monde en confirmant la conversion en Pal de Front Mission 3, un jeu de stratégie pure souche qui n'avait jusqu'alors jamais quitté les rives de l'archipel. Seul petit bémol, Square n'a pas non plus complètement perdu ses saintes notions de marketing et préfère limiter les risques en nous offrant une version traduite, oui, mais en anglais. Cependant, ne crions pas au scandale, tant cette attitude semble être la plus sensée. En effet, le développeur évite ainsi de coûteux frais de traduction sachant pertinemment que ce titre, bien qu'excellent, s'adresse quasi-uniquement à un camp retranché de fans ultimes pour qui l'anglais n'est pas une barrière. Très pointu, Front Mission 3 serait-il la preuve que Square Europe pense aussi aux hardcore gamers ? Probablement !

Complexe mais surpuissant

En 2112, sur la gigantesque île artificielle d'Okinawa City, se déroulent les premiers événements qui pourraient bien amorcer une troisième guerre mondiale. C'est en voulant prendre des nouvelles de votre sœur que, glissé dans la peau du jeune Kazuki, pilote d'essai des dernières générations de Mecha Wanzer, vous allez être propulsé au cœur d'une conspiration militaire à l'échelle planétaire. Le scénario truffé de rebondissements représente incontestablement l'un des points forts du titre avec son contexte de tensions politiques entre les gouvernements occidentaux et japonais. De plus, l'aventure pourra se développer tout au long de deux scénarios indépendants qui, une fois le jeu fini, vous permettront de vous replonger dans une histoire radicalement opposée. Les alliances liées précédemment pourront, par exemple, se défaire en quelques instants. Toujours aussi sympas, les visions de nos sociétés futuristes. Sinon le côté tactique ultra développé se révèle vite prenant tant il regorge de subtilités. Gestion en profondeur des mechas (possibilité de booster leurs capacités en les équipant de nouveaux accessoires), prise en compte de nombreux paramètres lors des combats et objectifs extrêmement variés, voici autant d'ingrédients incontournables pour les fanatiques de bidouillages et de joutes stratégiques. Dans ces conditions, on regrettera juste que les graphismes soient par moment un peu grossiers avec de disgracieux effets de pixellisation sur certains robots. Dommage aussi qu'une vue supplémentaire, un peu plus aérienne, n'ait pas été incluse afin d'obtenir une vision globale des aires de combat. Quoi qu'il en soit, le titre reste vraiment passionnant avec une profondeur de jeu rare. Bien que très différent des titres précédemment publiés par Square en Europe, Front Mission 3 devrait ravir un public de fans qui ne trouvaient généralement leur bonheur qu'en import. Les temps changent, tant mieux !



Éditeur :	Infogrames
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	octobre 2000

Les 24 Heures du Mans

Les graphismes semblent au rendez-vous mais qu'en est-il du gameplay ?









On ne peut pas dire qu'au moment de sa sortie, Le Mans ait soulevé un vent d'enthousiasme. Bien au contraire. Les aficionados de cette course prestigieuse se sont carrément demandés comment les dirigeants de l'ACO (l'Automobile Club de l'Ouest) avaient pu cautionner le titre de Eutechnyx. Pour tout vous dire, à l'époque, on a bien dû recevoir une vingtaine d'appels de mécontentement dans les semaines qui suivirent le lancement du jeu. Curieusement, toutes ces protestations et le mauvais accueil de la presse spécialisée n'ont pas découragé Infogrames. Ben ouais, l'éditeur lyonnais a décidé de remettre ça sur Dreamcast ! Toutefois, il ne faut pas perdre de vue que Le Mans est prévu pour sortir au début de l'automne, on peut donc espérer un remaniement en profondeur du comportement physique des voitures et du gameplay en général. On prie pour que ce soit le cas ; il en va de la réputation des développeurs et d'Infogrames ! Attention, danger, route glissante ! Du côté des développeurs, on nous promet une animation en 60 images par seconde, 40 voitures en piste simultanément pendant la course du Mans, des caisses composées de 2 500 polygones et un rendu graphique photo-réaliste. Nous, on ne demande qu'à les croire. Allez, au boulot !



V-Beach Volleyball

Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juillet 2000





Franchement, ça fait combien de temps qu'on n'a pas trippé sur un bon jeu de volley ? Traz me souffle : « Depuis Beach Volley sur Atari ST. » Donc depuis environ 10 ans. La vache, je viens subitement de réaliser que j'ai 30 balais ! C'est fou comme le temps passe vite. Oups désolé, mais ce petit moment de nostalgie a en fait été provoqué par l'arrivée de la version bêta de V-Beach Volleyball, le prochain titre d'Infogrames Sports. Ben ouais, après Le Mans et le père Ronaldo, l'éditeur lyonnais s'est payé la FIVB (comprenez the Federation International of Volley-Ball). Un gage de qualité ? Mouais, les licences, vous savez ce que ça vaut. De plus, sans vouloir jouer les rabat-joie, pour le moment, il faut bien avouer qu'on est loin d'éprouver le même plaisir que sur Atari ST. La gestion des déplacements et le timing laissent vraiment à désirer. Les joueurs évoluent, en effet, de façon très saccadée ce qui empêche de se positionner avec précision pour récupérer le ballon. Les coups, quant à eux, ont tendance à se déclencher avec un léger temps de retard ! V-Beach Volley est censé sortir au mois de juillet, ça laisse un peu plus d'un mois aux développeurs pour rectifier le tir ! Pour le reste, le titre d'Infogrames proposera un choix de 64 joueurs officiels (Loiola, Jodard, Kiraly, pour ceux qui connaissent), une bonne dizaine de terrains, un éditeur de joueurs et de nombreux mouvements spéciaux. Comme dirait l'autre, wait and see....



Éditeur :	Crave Entertainment
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	juillet 2000



Quelques effets de particules viennent parfois égayer les circuits désespérément tristes…





Le design des véhicules verse dans le turbo high tech tendance pas beau.

MagForce Racing

Anciennement baptisée Killer Loop sur PS, la version Dreamcast ne semble pas de meilleure qualité.



Sorti en octobre dernier sur PlayStation, Killer Loop tente aujourd'hui de se racheter une nouvelle conduite en débarquant sur Dreamcast. D'ailleurs, histoire de bien noyer le poisson, il a été rebaptisé pour l'occasion du nom de MagForce Racing. Seulement voilà, malgré ce changement d'identité Killer Loop version DC présente les mêmes tares que son aîné… Ainsi, cette simulation de conduite futuriste lorgnant fortement du côté de WipEout propose toujours un pilotage (trop) nerveux, des circuits tendance montages russes et un système d'armes assez original. Malheureusement, l'ensemble se révèle désespérément creux. La gestion des collisions est grotesque, la maniabilité catastrophique et les environnements de courses quelconques. Bref, MagForce Racing n'a pas grand-chose pour lui ! Oui, je sais, cette news ressemble à s'y méprendre à un zapping assassin, mais que voulez-vous, la cause Killer Loop semble définitivement perdue…











Éditeur : Namco
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : été 2000

Les dragons sont les gardiens des gems qui renferment les pouvoirs du monde.

Dragon Valor









Les développeurs de Namco se sont appuyés sur le caractère mystérieux des contes et légendes médiévaux pour donner naissance à Dragon Valor. Bien évidemment, je n'émerveillerai pas grand monde en vous annonçant que les dragons sont les grandes stars du jeu. Petite originalité du titre : vous ne vous contenterez pas d'incarner un preux chevalier pourfendeur de démons mais plusieurs générations de héros. En effet, au cours de l'aventure, qui s'illustre par ses graphismes plutôt sommaires et son gameplay 16 bits, outre les combats à remporter, en parallèle, vous devrez trouver une jolie femme, vous marier et avoir des enfants (pas nécessairement beaucoup). Cependant, hormis cette variable plutôt originale, Dragon Valor reste un jeu d'action/aventure tout ce qu'il y a de plus classique avec ce que cela sous-entend d'exploration de donjons, de résolution d'énigmes classiques (oh, un bloc, oh, je le pousse, oh, ça ouvre la porte !) et de négociations dans les villages. Si vous faites l'impasse sur sa réalisation technique d'une autre époque, voilà alors un titre à l'allure plutôt sympathique. Mais ceci sera-t-il suffisant ?



C'est moche, peu original pour l'instant. On a du mal à être enthousiaste à l'idée de recevoir la version finale.

Éditeur : 3DO
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : juillet 2000

Army Men : Operation Meltdown

Les Army Men se suivent et ne se ressemblent pas. Enfin, pas tout à fait. 3DO tient manifestement à profiter jusqu'au bout de sa licence et nous propose un énième jeu mettant en scène les petits soldats bruns et verts. Comme d'habitude, on a droit à une cinématique d'intro genre actualités de 1940, et on plonge ensuite dans le jeu. Vous dirigez ici un soldat vert qui doit, au fil des missions, remplir différents objectifs (comprendre : détruire quelque chose dans le camp ennemi). Vous avancez prudemment, pouvez ramper sur le sol ou faire des roulades sur les côtés, et dès que vous voyez un ennemi au loin, vous n'avez plus qu'à le shooter. Apparemment pas mal dénué de finesse (on avance avec beaucoup moins de difficultés quand on entre dans le tas), cet Army Men-là devra faire des efforts pour nous convaincre dans sa version finale. Le jeu n'est pas très beau, pas vraiment fun et assez peu précis lors des phases de tir. On croise les doigts pour que tout cela soit corrigé - au moins en partie - et on espère que 3DO ne va pas se sentir obligé de nous proposer un nouvel Army Men tous les deux mois pendant longtemps encore…



Une Lara Croft en chasse une autre...



J'aimerais bien être à la place du flingue,pas vous ? ARF ! ARF ! ARF ! En fait en réfléchissant bien, à la place du T-shirt. Ouais, c'est mieux !



© Eidos

Lucy est un peu trop ronde pour les agences australiennes. Les directeurs de casting lui ont carrément demandé de perdre du poids ! 1 m 80 pour 64 kg, ils sont fous ces Australiens !

Exit Lara Weller, désormais la nouvelle Lara Croft répond au nom de Lucy Clarkson ! En voilà une bonne nouvelle ! On pourrait vous raconter sa vie, vous dire que cette Anglaise originaire de Rotherham a démarré sa carrière de mannequin lorsque sa mère la fit participer à un concours organisé par l'agence Elite Model, qu'elle n'avait à cette époque aucune expérience, qu'elle a ensuite été l'ambassadrice de la créatrice Vivienne Westwood. Mais non, vous vous en foutez, bande de p'tits salopards ! Vous êtes très certainement en train de mater de vos yeux torves les photos, en bavant onctueusement de l'écume blanchâtre sur votre col de chemise ! Ah bah, c'est sûr, ça fait rêver, hein ? Allez, on va vous éviter la rupture d'anévrisme, voici les mensurations de la miss : à vue de main, d'après nos calculs, elle fait un bon 90-60-90. Sinon, Lucy Clarkson mesure 1m 80, pèse 64 kg, ses yeux sont de couleurs noisette, ses cheveux bruns... un beau morceau, quoi ! Dernière précision, la belle est apparue pour la première fois en Lara au milieu des bêtes, c'est-à-dire au salon de l'E3 qui, rappelons-le, s'est déroulé du 11 au 13 mai dernier dans l'une des villes les plus dangereuses de la planète : Los Angeles. Ma foi, vous voilà paré pour briller dans les salons mondains de France et de Navarre !





Des scènes cinématiques pour redécouvrir les formes généreuses de Rosco, heu, j'voulais dire de Daisy !



Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juillet 2000

Shérif fais-moi peur !

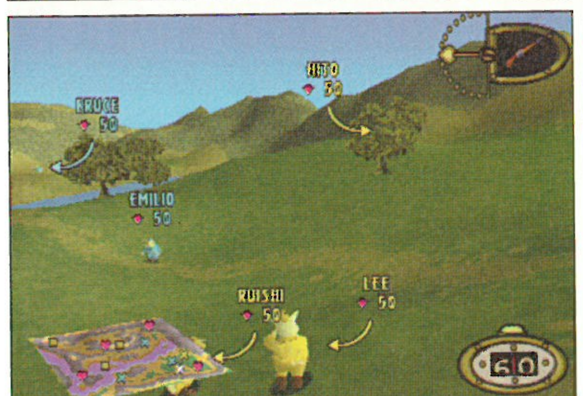


T'as le blouson noir, dans tes yeux ça se voit, lala-la lala-la. » Bon okay, j'ai un peu oublié les paroles du générique de la série Shérif fais-moi Peur. Pourtant, à une époque, j'vous jure je le chantais à tue-tête sous ma douche sans faire la moindre erreur ! C'était le début des années 80, ma voix muait et je n'avais pas à dépenser 400 francs par mois chez une esthéticienne pour m'épiler le torse (gros soupir de nostalgie). Enfin, tout ça pour dire que les frères Duke, Daisy, l'oncle Jesse, Enos, Rosco et Boss Hogg débarquent sur PlayStation dans un énième jeu de voitures. Comment expliquer un come-back aussi soudain ? Le succès de Driver y est sûrement pour quelque chose ! Pour ce qui est du contenu, ce titre développé par le studio ricain SouthPeak Interactive proposera une trentaine de missions pour le moment d'une originalité et d'un intérêt discutables (courses-poursuites contre la flicaille du comté de Hazzard, interceptions de bandits en fuite et courses clandestines). En effet, sur notre version bêta, les missions n'excédaient pas les trois minutes, résultat : le jeu se torche en un peu moins de deux heures ! La réalisation graphique, quant à elle, mériterait un petit ravalement de façade. Si c'est le cas de la version définitive, les frères Duke ont de grande chance de finir leur carrière dans notre rubrique Zapping !

Pour le moment on ne peut pas dire que le gameplay et la réalisation soient à la hauteur de cette série mythique !







La position de vos ennemis est toujours indiquée et on s'attaque à tour de rôle. Celui qui extermine l'autre a gagné. Si, si, je vous assure !





Hogs of War

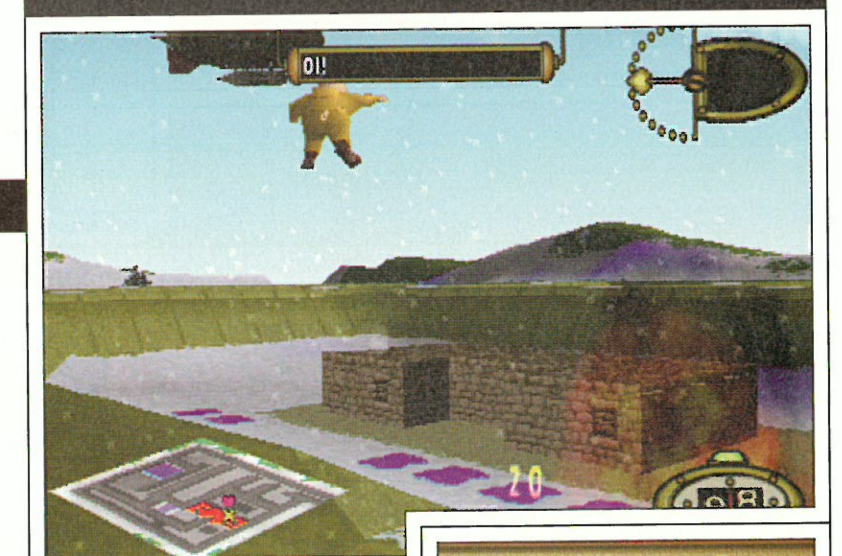
C'est l'histoire d'un cochon troufion mobilisé pour participer à la libération de son pays en compagnie de ses cochons d'amis, le tout sous vos ordres et avec les commentaires d'une partie de l'équipe des Guignols. Intriguant !



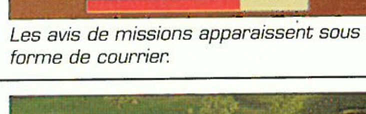
En effet, à la manière d'un Worms, il vous faudra, dans Hogs of War, constituer votre petite armada, afin de reconquérir votre patrie. Ce soft de stratégie/réflexion en 3D se veut fun et délirant. On notera que les dialogues et les voix ont été réalisés par Yves Le Coq et Bruno Gaccio et qu'ainsi les persos utilisent un langage du genre fleuri à tendances ouvertement vulgaires. Les missions à accomplir frisent la quinzaine, et après avoir brillamment atteint le 6e niveau, on se dit que bon, l'atmosphère est sympa mais légèrement répétitive, surtout les dialogues militaires du style : « Allez troufion, t'es pas là pour rigoler, couille en bois ! » Bon, d'accord les nostalgiques du service militaire y trouveront un certain plaisir, mais le discours pourrait vite devenir irritant.

100 % pur porc

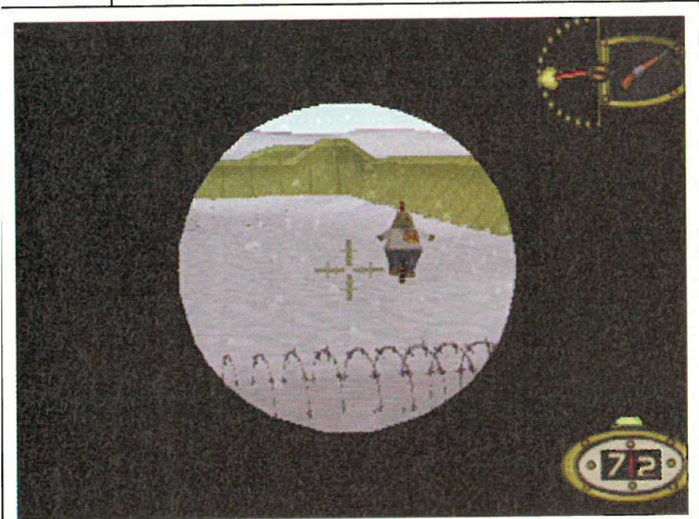
Evidemment, l'intérêt réside dans le mode multi-joueurs où la stratégie prend alors toute son ampleur. Enfin, on ne vous demande pas de vous triturer les méninges pendant 3 heures ! On peut ainsi jouer jusqu'à 4 à tour de rôle. A chaque victoire remportée, vos soldats les plus méritants se verront décerner une médaille et vous pourrez les faire monter en grade et les accoutrer notamment en infirmier ou artilleur. Votre besace est assez bien garnie d'explosifs, de grenades et autres armes genre bazooka, magnum ce qui vous permet de varier intensément vos attaques. L'idée d'embarquer des porcs dans une épopée stratégique s'avère intéressante et plutôt fun, mais l'ensemble n'est pas aussi réjouissant qu'un bon vieux Worms. On attend d'en voir et d'en savoir plus avant de se laisser convaincre. Bon courage.



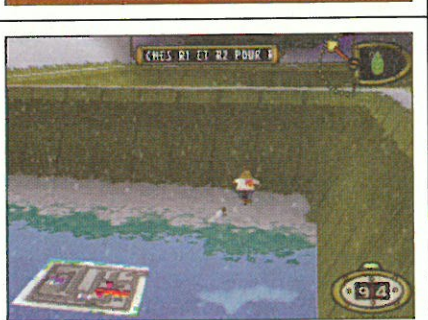




Les avis de missions apparaissent sous forme de courrier.



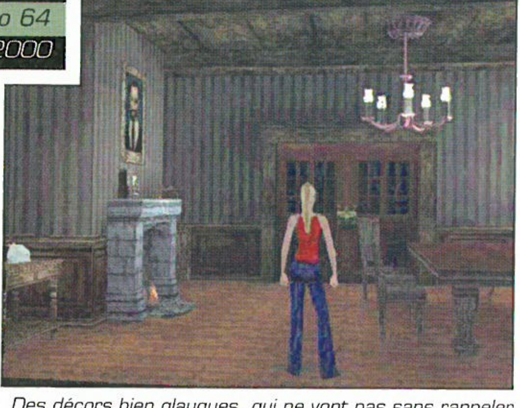
La vue snipper est un classique toujours efficace !



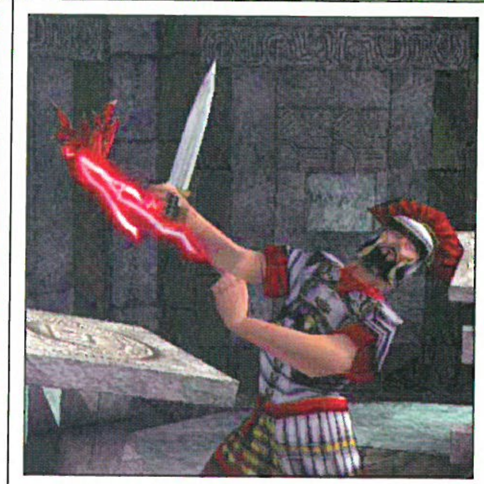


Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	octobre 2000

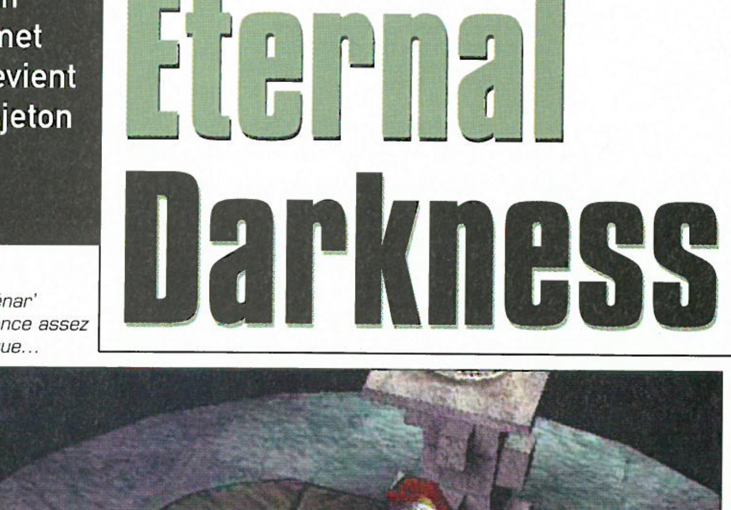




Des décors bien glauques, qui ne vont pas sans rappeler un certain Resident Evil.



A quelques heures du bouclage, Nintendo annonce son dernier investissement stratégique. Le géant nippon met des billes chez Silicon Knights (Legacy of Kain), qui devient ainsi un développeur exclusif Nintendo. Le premier rejeton issu de cette union, Eternal Darkness, risque de faire parler de lui, d'ici au mois d'octobre prochain...



Eternal Darkness

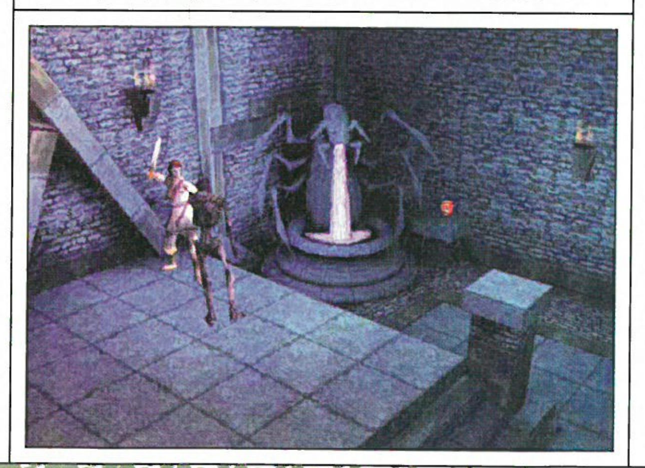
Ainsi le père Mario investit dans une petite boîte canadienne de 60 personnes... Hum, il doit y avoir un bon produit derrière ! En tout cas, Silicon Knights doit être bien heureux de se retrouver dans la même position qu'un développeur comme Rare, pour citer le plus prestigieux de ces « Développeurs 1.5 ». Bon, ils ne pourront pas bosser sur d'autres machines que celles de Nintendo pendant un bon bout de temps, bien sûr, mais après tout la Dolphin ne devrait pas connaître le même destin que la N64, hein... Enfin, c'est en tout cas tout ce qu'on espère ! D'ailleurs, d'après le communiqué de presse, une annonce devrait être faite à ce sujet, cette année...

Le scénar' s'annonce assez mystique...



Euh... Tu nous parles du jeu, un jour ?

Ah oui, pardon... Eh bien nous n'avons encore que très peu de détails sur Eternal Darkness, mais à en juger par les quelques photos qui ornent ces pages, les développeurs canadiens de Silicon Knights semblent vouloir miser sur l'ambiance... Les sombres décors que vous voyez ici sont issus de différentes époques de l'Histoire. Vous y incarnerez à chaque fois un « élu » différent, qui devra lutter contre les forces du Mal. Du soldat romain d'il y a 2000 ans à la jeune femme contemporaine, en passant par le bon moine durant la période de l'Inquisition, nous allons voir du paysage ! En tout, il sera possible de prendre la possession de 13 âmes élues, pour protéger l'espèce humaine de la menace des Anciens. Parmi les premiers éléments disponibles, le scénario... Il y a de cela bien longtemps, avant l'arrivée de l'Homme, une ancienne espèce intelligente régnait sur notre planète. Mais la période glacière l'obligea à se réfugier dans un endroit secret, dans lequel elle entra en hibernation. Les Anciens ne se réveillèrent jamais... Jusqu'aux temps modernes où certains hommes, inconscients, par l'intermédiaire de sectes maléfiques, les réveillèrent. Les Anciens vont tout faire pour reprendre le contrôle de la Terre, et se serviront des âmes humaines les plus faibles, dans diverses époques de l'Histoire, pour y arriver. Voilà pour le scénario, assez classique ma foi. Sinon, et là vous le voyez comme moi : le titre semble tenir parfaitement la route, techniquement. L'option Ram Pak permet d'afficher des graphismes en haute résolution, et tout... Reste à voir si l'animation suivra. Côté gameplay, je vous je le disais plus haut : on n'est encore sûr de rien, mais cette vue à la troisième personne pourrait bien témoigner d'un gameplay action/exploration... On vous en reparle dès qu'il y a du nouveau.



SPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

DVD

LECTEUR DVD SAMSUNG 709 — 2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER
LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

AGE DE ...	189 F	LE MASQUE DE ZORRO	169 F
EN EYE	169 F	LEON MORIN PRETRE	169 F
ODON	169 F	LE ROI LION 2	179 F
	189 F	LIMBO	189 F
	189 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
L'HOMME	189 F	LETTRE A UN TUEUR	189 F
ALIEN VOL 1 A 4	549 F	MATRIX	189 F
N	189 F	MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
D'ETAT	179 F	MULAN	189 F
AS COLLECTOR	299 F	PINOCCHIO	189 F
	189 F	POKEMON VOL 1 LE DEPART	199 F
	189 F	POKEMON VOL 2 PREMIERS DEFIS	199 F
S LOINTAINS	189 F	POKEMON VOL 3 A CHACUN SA	
AKER	189 F	TECHNIQUE	199 F
MEMONIC	189 F	RONIN BLADE	179 F
BRA	189 F	SHADOWS	189 F
E ET LE CLOCHARD	189 F	TAXI DRIVER	189 F
E VITA	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
ATALE 4	169 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
UIEME ELEMENT	189 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
R DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F
DE LA JUNGLE	189 F		

DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

LE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
LE GAME BOY POCKET VERTE + SOCCER	399 F
ON PIKACHU	149 F
NS (PO)	69 F
REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
BATTERIE (CO OU PO)	69 F
LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
LINK	39 F
MEMOIRE	199 F
VIBRATION	129 F
AVEC LUMIERE	39 F
ANTE GAME BOY POCKET	399 F
GHT (CO OU PO)	39 F
COM (CO OU PO)	249 F
E CARRYING CASE (CO OU PO)	79 F

E BOARDING (CO)	149 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
AUX MARTIENS (CO)	249 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
N (CO)	249 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
X SUR LA TRACE		NHL 2000 (CO)	229 F
X (CO)	249 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
(CO)	199 F	PITFALL (CO)	169 F
TANK (CO)	229 F	POKEMON BLEU	229 F
AIN	99 F	POKEMON JAUNE	229 F
IT (CO)	129 F	POKEMON ROUGE	229 F
UNNY		POWER QUEST (CO)	199 F
HATEAU HANTE (CO)	229 F	PRO PINBALL BILLARD (CO)	229 F
IFE (CO)	199 F	RAYMAN (CO)	229 F
OVE 3	129 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
OVE 2	129 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	229 F
PALACE 2 (CO)	199 F	SPY HUNTER	
EDDON (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F
MAN (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
E (CO)	129 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
ALLY 2 (CO)	229 F	TARZAN (CO)	199 F
COUNTRY RACING (CO)	229 F	TAXI 2 (CO)	229 F
AT ISLAND	79 F	TAZ DEVIL MUNCHING (CO)	229 F
ICK (CO)	229 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
R + JOUST (CO)	169 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
(CO)	229 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
LD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
(CO)	229 F	TONKA RACEWAY (CO)	199 F
R (CO)	129 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
ATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TRACK'N FIELD	169 F
Z (CO)	199 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
X 2000 (CO)	229 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
Y McGRATH S.CROSS 00	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MADDEN 2000 (CO)	199 F	UEFA 2000 (CO)	229 F
CO)	199 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
ET LA BETE (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
UE DE ZORRO (CO)	229 F	WARIO LAND 3 (CO)	249 F
DU MANS (CO)	249 F	WCW MAYHEM (CO)	229 F
ZMOKET		WINTER GAMES (CO)	229 F
E DANS LE TEMPS (CO)	249 F	WRESTLEMANIA 2000 (CO)	199 F
LUCKE (CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
TETRIS (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
OLF (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
GEAR SOLID (CO)	229 F	ZELDA (CO)	249 F
ACING (CO)	249 F		

AUTRE

NTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE 99 F, DIGITAL 69 F
ES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, ETC... (NOUS CONTACTER)
CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS 449 F
R Syndicate 49 F
STE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE

NEW — PC

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MUSIC 2000	299
AIRPORT 2000 VOL N°2	329 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329
ALIEN NATION	199 F	NERF ARENA	269
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	POMPEI	299
BATTLEZONE 2	299 F	PRO PINBALL COLLECTOR	199
BUSINESS TYCOON	329 F	QUAKE 3 ARENA	349
CIVILIZATION TEST OF DRIVE	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	RAYMAN CE2	149
COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE	199 F	RAYMAN COLLECTOR	199
DAIKATANA	369 F	RAYMAN CP COFFRET	299
DIABLO 2	349 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	99
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	RISING SUN	329
DRACULA	329 F	RISK 2	299
ENNEMY ENGAGED	349 F	ROLLCAGE STAGE 2	299
EVREQUEST THE RUIN OK KURNAK	299 F	ROLLER COASTER TYCOON	199
F1 2000	299 F	ROLLER COASTER TYCOON ADD-ON	149
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	ROLLER COASTER TYCOON DE LUXE	349
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SHOGUN	349
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SIM CITY WORLD EDITION	299
GTA 2	349 F	SLAVE ZERO	299
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	SOLDIER OF FORTUNE	299
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F	SOULBRINGIER	299
HEROES 3 DE LUXE	349 F	STAR WARS FORCE	349
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	SUPERBIKE 2000	349
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	THEME PARK WORLD	349
LES FOURMIZ	349 F	THEOCRASY	329
LES SIMS	329 F	TOY STORY 2	269
LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	349 F	TZAR	329
L.S LINK 2000	369 F	UEFA 2000	369
MAXIMUM FLIGHT	249 F	VAMPIRE	299
MAYDAY	199 F	VIRTUAL SKIPPER	299
MDK 2	329 F	V-RALLY 2	349
MECH WARRIOR 3	199 F	WALL STREET TYCOON	329
MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F	WILD WILD WEST	299

PROMO PC

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

C.C TIBERIAN SUN	169 F	KOL.2000 REBEL 2+SHADOW	99
KOL.MONKEY 3	99 F	KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99
KOL.GUY ROUX 99	99 F	KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99	99
KOL.STAR WARS REBELLION	99 F	KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	99
KOL.2000 CIVILISATION MULTIPLAYER	99 F	KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE	99
KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	99
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99
KOL.2000 MONOPOLY	99 F	V-RALLY 99	99

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	TEL
SAN KU KAI (9 vol.)	490 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 (vol.1 à 4)	129 F
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
ROBOTECH (VOL 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

ALIEN TRILOGY, ALONE IN THE DARK, AMOK, ANDRETTI RACING, BLACK DOWN, BLACK FIRE, BURNING RANGERS, DEFCON 5, DOOM, FIFA 98, FIFA 96, FRANK THOMAS, GHEN WAR, GRID RUN, HEXEN, HI OCTANE, IRON MAN, J.MADDEN 97, J.MADDEN 98, LA HORDE, MAGIC CARPET, NASCAR 98, NBA ACTION 98, NBA JAM EXTREME, NBA JAM T.E, NBA LIVE 97, NBA LIVE 98, NHL POWERPLAY, PGA TOUR 97, REVOLUTION X, RIVEN, SCORCHER, SHOCK WAVE, SLAM AND JAM, SPACE HULK 2, SOVIET STRIKE, TEMPEST 2000, TRASH IT, W.L.S 97, W.L.S 98, W.W.S 98, WRESTLEMANIA

JEUX NEUFS JAPONAIS

DARK SALVIOR	79F	SHINING FORCE 3 SCE 3	399F
GALAXY FIGHT	79F	SAMOURAI SHODOWN	79F
GRAN CHASER	79F	TOSHINDEN URA	79F

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F
MANETTE MAD CATZ	69 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE N&B	299 F
BASEBALL STAR N&B	149 F
CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
PUZZLE N&B	149 F
SAMOURAI SHADOWN N&B	149 F
TENNIS N&B	149 F

NEO GEO CARTOUCHE

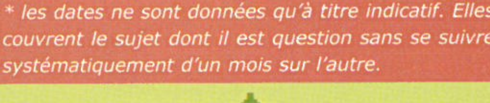
CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F

L'Histoire des jeux vidéo

Partie 6 : Game Boy et Neo Geo : des ancêtres que tout oppose…

1989 2000*

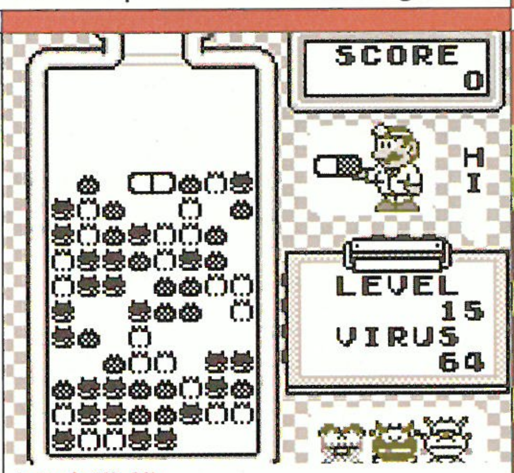
L'époque des 8 bits s'est achevée dans notre dernier volet. La suite logique voudrait que nous parlions désormais des générations suivantes (Megadrive, Super Famicom) mais il est bon de faire une parenthèse importante sur deux consoles que tout oppose mais qui ont connu chacune un destin étonnant. Rares sont les consoles qui ont su s'imposer sur des marchés si différents, et surtout, sur une période aussi longue.



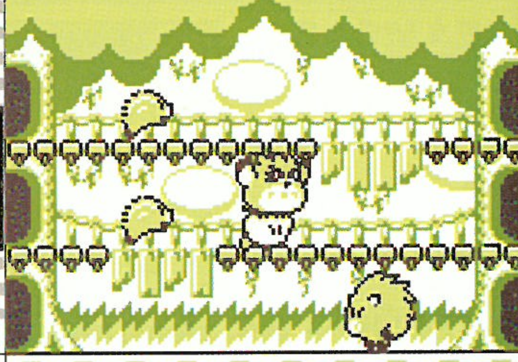
* les dates ne sont données qu'à titre indicatif. Elles couvrent le sujet dont il est question sans se suivre systématiquement d'un mois sur l'autre.

Résumé de l'épisode précédent : face au succès de la NES, de nouveaux constructeurs s'attaquent au marché. Sega avec sa Master System, puis Nec avec sa PC-Engine connaîtront néanmoins toutes deux une fin prématurée. Le roi Nintendo, détenteur des clés du développement, ne se laisse pas voler sa place de leader. Reste tout de même des jeux d'exception, en plus des souvenirs émus…

La Game Boy (ou le Game Boy), invention du regretté Gunpei Yoko, est une console étonnante, preuve du savoir-faire impressionnant de Nintendo lorsqu'il s'agit de marketing. Qui aurait pu, en effet, penser que cette petite console aux capacités limitées (processeur 8 bits de 4 MHz, RAM de 8 k, 4 niveaux de gris…) allait connaître un succès aussi phénoménal ? Et sur autant d'années ? Car même si tout le monde ne s'en souvient pas, il faut rappeler que la Game Boy est sortie au Japon en… 1989 ! Aouch, voilà qui ne nous rajeunit pas, vindiou ! Paradoxalement, la GB se révèle moins puissante que toutes les concurrentes qui ont croisé son chemin, de la PC-Engine GT à la Lynx (Atari), sans oublier, évidemment, la Game Gear (Sega). En fait, l'écran LCD (Liquid Crystal Display) de la console, au lieu de la desservir, a plutôt été un avantage. Les écrans rétro-éclairés des autres portables proposaient certes des graphismes de meilleure qualité, mais la consommation des piles était très importante (rien à voir avec la trentaine d'heures d'autonomie de la GB). Un détail qui, ajouté au fait que la GB était une vraie portable que l'on pouvait réellement mettre dans une poche, a joué en faveur de sa large diffusion. Ne restait plus que des jeux de qualité sur ce support qui, manifestement, avait un bel avenir devant lui. Des titres comme Final Fantasy Adventure, Metroid II, Castlevania II, Mario Land ou l'incontournable Tetris (sorti en même temps que la console) ont définitivement imposé la GB comme la portable la plus célèbre et la plus rentable de cette fin de siècle. Coup de maître pour Nintendo, qui aura, depuis, joué constamment au yo-yo avec le succès (Super Famicom : succès ; Virtual Boy : échec ; Nintendo 64 : succès mitigé ; Disk Drive 64 : échec ; Pokémon : succès ; Dolphin : ?).
Il aura finalement fallu attendre de longues années avant de voir apparaître la GB Pocket (avec un écran

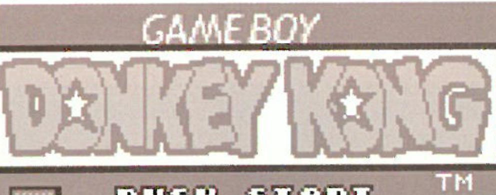


Dr Mario (GB, 90)



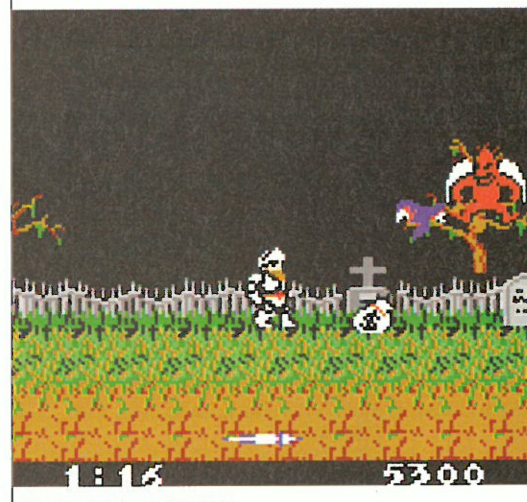


Kirby's Dream Land 2 (GB, 95)





Donkey Kong (GB, 94)

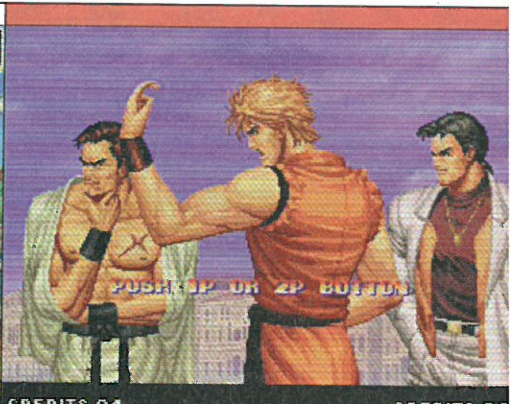


Ghost 'n' Goblins (GB, 99)


Gunpei Yoko, inventeur de la Game Boy.

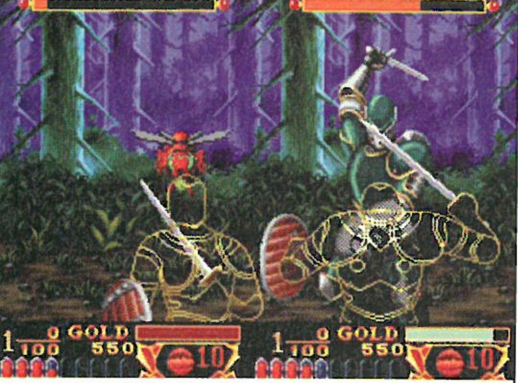


Fatal Fury Special (Neo Geo, 93)



The King of Fighters '94 (Neo Geo, 94)

un peu plus large - 1996), la GB Light (avec un écran rétro-éclairé - 1998) et, surtout, la GB Color (avec euh, de la couleur - 1998), dont le succès fut lui aussi immédiat. Les capacités de la GB ont, à chaque fois, franchi un palier pour atteindre un statut que l'on peut qualifier d'honorable, désormais, avec sa version couleur : processeur 8 MHz, 32 K de Ram et 16 K de Vidéo Ram, jusqu'à 56 couleurs affichables... Fidèle à sa politique de renouveau perpétuel - et parce qu'il ne désire laisser à personne d'autre, le soin de prendre de réelles parts de marché dans le domaine des consoles portables - Nintendo a d'ores et déjà annoncé le successeur de la GB Color : la GB Advance (nom provisoire). Cette dernière devrait, bien entendu, être compatible avec sa grande sœur et sera beaucoup plus puissante : processeur 32 bits, plus de 500 couleurs affichables, écran de 240 x 160 pixels (contre 160 x 144 pour la GB Color)... La nouvelle portable ne sera toutefois pas capable de gérer la 3D - ou alors de façon rudimentaire - et ses capacités devraient se rapprocher, au final, de celles de la Super Famicom ! On attend évidemment avec impatience de voir à quoi va bien pouvoir ressembler ce nouveau bébé... On espère une sortie début 2001 ?



Crossed Sword (Neo Geo, 91)



Art of Fighting (Neo Geo, 92)



Metal Slug (Neo Geo, 96)

L'exception Neo Geo

Changement de style avec SNK et sa célèbre Neo Geo. On ne parle pas de la Neo Geo Pocket, certes plus puissante que la GB mais qui n'a pas connu, et c'est normal, le dixième de son succès, mais bel et bien de la console à la robe noire et aux cartouches énormes qui a fait rêver des milliers de joueurs d'arcade. Apparue en 90, la Neo Geo s'est tout de suite démarquée par une chose : son prix. Les jeux, notamment, coûtaient en moyenne 1 800 francs (!). Du délire. Les prix n'ont d'ailleurs jamais vraiment baissé - la ROM des cartouches reste un produit cher - laissant échapper la Neo Geo à la plupart des bourses. SNK n'a pas voulu faire une console grand public ; leur machine pouvant en fait recevoir les mêmes cartouches - enfin presque, leur format était légèrement différent - que celles utilisées dans les bornes d'arcade MVS. La Rolls des consoles pour un public fortuné de connaisseurs... Voilà ce qu'est la Neo Geo. Ce qui est étonnant, c'est de découvrir les capacités de la machine et de se rendre compte que dix ans après, SNK continue à sortir des titres (certes quasiment plus maintenant) qui exploitent de façon proprement incroyable cette dernière. Avec deux processeurs 8 et 16 bits, 56 MB de DRAM, 512 K de VRAM et 4 096 couleurs affichables pour une résolution de 320 x 224, on comprend qu'à l'époque, la Neo Geo ait fait figure de curiosité et de bombe ludique. Désormais, ce n'est plus vraiment le cas.

Ce qui a démarqué SNK et a fait de sa console une machine légendaire, tout le monde sait que ce sont les jeux de combat. Le concurrent le plus sérieux et le plus productif de Capcom, dans ce domaine, a toujours été SNK. Avec la série des Art of Fighting, des Fatal Fury, des Samuraï Spirits ou encore les Last Blade, la Neo Geo s'est posée en reine incontestée du jeu de combat pur. Ajoutez à cela - ce n'est pas qu'un détail - des sticks énormes et superbes dans leur maniabilité et vous avez vraiment « the ultimate fighting game machine ». Nous avons eu toute une décennie pour nous en rendre compte et en être persuadés... D'abord limitées à 330 Megabits (on divise par 8 pour avoir l'équivalent en Megabites ou Mo), les cartouches Neo Geo ont fini par dépasser allègrement ce que l'on croyait être une limite. Cela n'a, bien entendu, pas joué en faveur d'une baisse de prix du système, le support cartouche coûtant toujours cher à fabriquer. S'intéressant enfin au grand public - et conscient que la Neo Geo était un produit de luxe - SNK se décide à sortir la Neo Geo CD en 94. Elle connaîtra surtout un succès d'estime mais



The King of Fighters '94 (Neo Geo, 94)

fera tout de même le bonheur de bien des joueurs. Seul véritable problème : les temps de chargements. Les jeux SNK, gourmands en mémoire, prenaient souvent une bonne minute pour se charger. Et pendant le jeu, les chargements étaient encore fréquents (de 20 à 30 secondes, la plaie) ! Une version améliorée de la Neo CD (La Neo Geo CD Z, avec un lecteur double vitesse de 300 Ko/seconde) a vu le jour plus tard mais elle n'a jamais été distribuée à grande échelle. Les joueurs les plus accros ne supportaient de toute façon pas d'avoir à patienter entre chaque partie et préféraient payer un jeu en cartouche quatre ou cinq fois plus cher pour éviter ce désagrément. C'est ça la puissance du porte-monnaie ! Quand on aime et qu'on a les moyens... SNK a tenté de passer à la 3D en 98, avec sa Hyper Neo Geo 64, en arcade, mais le résultat (avec Samuraï Spirits 64 par exemple) a été plutôt décevant. Avec la Neo Geo Pocket, on s'aperçoit en tout cas que le célèbre constructeur japonais aime s'attaquer à tous les défis. On ne peut pas lui enlever ses indéniables qualités de développeur en ce qui concerne les jeux, puisque c'est tout de même SNK qui a développé 50 % des titres existants sur Neo Geo... Un bel exemple de fidélité aux joueurs.

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Alors que le Japon se calme un peu après la déferlante PlayStation 2 et tandis que Sony refait ses comptes, Nintendo jubile en célébrant sa 100 millionième Game Boy vendue ! Champagne ! Mais dans le même temps, le monde ludique ne s'arrête pas de jouer et, entre Infogrames qui part à la conquête d'Hollywood et les rappeurs qui s'approprient des samples de Soul Calibur, il devient de plus en plus évident que les jeux vidéo n'ont rien d'une simple mode. Joueurs de tous les horizons, réjouissez-vous !

Le triomphe de la Game Boy

Que vous la connaissiez sous le nom de Game Boy (au passage, on devrait dire « Le Game Boy », mais bon), de Game Boy Pocket ou de Game Boy Color, vous êtes en tout cas désormais 100 millions de joueurs à la posséder dans le monde ! Un record phénoménal qui fait de cette machine la console la plus vendue de tous les temps, loin devant la NES et la PlayStation qui pourtant s'enorgueillissent d'environ 80 millions d'exemplaires écoulés chacune. Rappelons pour la petite histoire que ce pavé grisâtre est né en 1989, ce qui représente près de 11 années de domination sans partage sur le royaume de la portable dont elle détient 99,8 % de parts de marché. Sachez aussi que sa deuxième vie a été lancée grâce à l'explosion du phénomène Pokémon, car, à l'époque, il ne restait plus que 3 jeux en développement sur la console. Eh tout à coup, le miracle ! Avec sa ludothèque tout simplement gigantesque et en expansion permanente, ses capacités sans cesse repoussées, la Game Boy est vraiment la machine de tous les exploits. Pourtant, paradoxalement, ce succès phénoménal engendre quelques difficultés du côté de Nintendo qui a même dû repousser la sortie de la Game Boy Advance tant la GB première du nom ne semble pas vouloir tirer sa révérence !

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises, européennes et désormais américaines toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mai et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (les sorties des derniers titres PlayStation 2 et du nouveau Zelda ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'Interactive Entertainment Services (U.S.A.).

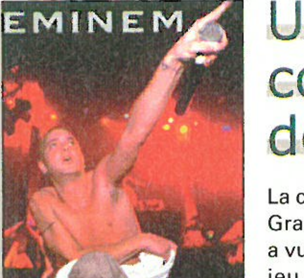
Top 5 japonais
1. Kirby Star 64 (N64)
2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. Dead or Alive 2 (PS2)
4. Warioland 3 The Mysterious Music Box (GBC)
5. Marvel VS Capcom 2 : New Age of Heroes (DC)

Top 5 européen
1. WWF Smackdown ! (PS)
2. Pokémon Red and Blue (GBC)
3. Syphon Filter 2 (PS)
4. MediEvil 2 (PS)
5. F1 2000 (PS)

Top 5 Etats-Unis
1. Pokémon Stadium (N64)
2. WWF Smackdown ! (PS)
3. Syphon Filter 2 (PS)
4. Mario Party 2 (N64)
5. Gran Turismo 2 (PS)

Soul Calibur sur la scène Rap





Le 21 avril dernier, aux Etats-Unis, le célèbre rappeur Eminem sortait son nouveau single intitulé The Real Slim Shady. Bon, voilà, très bien. Perso n'étant pas supra fan de ce genre de musique, a priori, je ne me serais pas précipité sur le titre, sauf que là, hop, surprise, le gars a ajouté une petite subtilité : des samples de voix et musiques de Soul Calibur ! Excellent, surtout qu'on entend le tout très clairement et un peu partout dans le morceau. En version japonaise qui plus est. Visiblement le rappeur exubérant a complètement craqué pour le jeu et son ambiance sonore vraiment classe. Tant mieux pour Namco, tant mieux pour nous. « Come back to the stage of history... Yooooo, meeeen ! ».

Un chat couvert de gloire



La cérémonie du 4e Japan Game Grand Prix qui se tenait à Tokyo a vu le couronnement d'un petit jeu aussi délirant que tout mignon. Ainsi, c'est Doko Demo Issyo de Sony qui, après s'être vendu à plus de 750 000 exemplaires au Japon, a raflé la plupart des prix. A noter que les personnages du jeu (qui marche essentiellement sur Pocket Station) comme Toro sont devenus en quelques mois aussi populaires que Pikachu ou Hello Kitty (tiens, un autre chat, décidément). Sinon, pour le reste, Square a comme d'habitude réalisé une belle moisson tandis que le jury n'a pas été insensible aux charmes de Soul Calibur. Si la PlayStation domine, la Dreamcast a déjà donné naissance à quelques lauréats.
(cf. ci-contre Grand Prix du Jury)

La PlayStation 2 cartonne, Sony grimace



Attention, pas d'amalgame hâtif. Il existe deux entités chez Sony. D'un côté Sony Computer s'occupe de la PlayStation et de l'autre Sony Corporation regroupe l'ensemble de l'activité du groupe. Tout ça pour dire que Sony Corp. a récemment annoncé que les profits de la société avaient chuté de près de 32 % par rapport à l'année fiscale précédente. Alors, si les profits de Sony s'élèvent encore à 121,84 milliards de yens (soit près de 8 milliards de francs), ce chiffre montre un net repli par rapport aux 12 milliards de profit enregistrés en 98/99. Pour Sony, il s'agit de la seconde année de baisse sérieuse, une situation qui, d'après les analystes nippons, devrait perdurer encore dans une moindre mesure l'année prochaine. La chute du cours du Yen (- 15 % par rapport au dollar et – 25 % par rapport à l'Euro) est bien évidemment à prendre en compte. Toutefois, si vous vous demandez ce qu'il en est pour Sony Computer Entertainment, la branche qui boostait tous les chiffres du groupe ces dernières années, eh bien, Sony a annoncé que les importants investissements consentis pour le lancement de la PlayStation 2 ont fait baisser le résultat d'exploitation de la section jeu vidéo de 43,3 %. Mouais, rappelons que dans le même temps, Sega perdait plusieurs milliards et ce depuis trois ans. Ce n'est pas la grande joie, mais bon, pas de quoi trop paniquer encore.

Plus riche que prévu

Une belle erreur dans les prévisions de profit (genre Sega, le mois dernier), généralement, ça la fout mal. Pourtant, vous allez trouver ça paradoxal mais, chez Square Japon, on a plutôt accueilli la nouvelle en débouchant le champagne. J'avoue, c'est assez compréhensible dans le fond puisque l'erreur s'est produite, hum, on va dire dans le « bon sens ». En effet, les analystes de la société pensaient finir l'année fiscale 1999 avec un revenu global de 900 millions de yens, eh bien perdu, il faudra plutôt compter sur une cagnotte de 2 milliards de yens (soit environ 130 millions de francs) ! Dans la foulée, le profit net passe donc à 800 millions de yens (la bagatelle de 52 millions de francs) et atteint carrément des sommets records. Pourquoi une telle bourde dans les estimations alors ? Tout simplement car Square ne prévoyait pas un tel succès de Final Fantasy VIII aux Etats-Unis et en Europe. En clair, l'Occident, oui, nous représentons désormais beaucoup pour les ch'tites finances de Square. On commence à comprendre qu'ils soient pressés de sortir leur FFIX, X et XI... histoire que les rêves des joueurs et ceux des business men se rencontrent.



Infogrames courtise les stars

Voici, en effet, l'objectif premier de la nouvelle entité d'Infogrames baptisée I-Stars. Bon, alors, le « I », bien évidemment, n'a pas été juste posé là pour faire beau mais signifie Interactif, parce que dans le fond, il s'agit toujours de jeu vidéo. Si, si. Dans leurs locaux tout jolis, tout nouveaux basés à Los Angeles, l'équipe d'I-Stars s'attachera donc à signer de multiples contrats visant à obtenir les droits de films, de livres ou de séries télé pour ensuite en tirer des adaptations vidéo-ludiques. Pour Bruno Bonnell, dirigeant d'Infogrames : « Notre label I-Stars va jouer un rôle primordial dans le futur de la société. Nous ne souhaitions pas nous arrêter à nouer des contacts avec Warner Brothers, car nous avons de nombreux projets et plans assez agressifs pour créer de nouvelles franchises issues de programmes de divertissement hollywoodiens. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous nous installons à Los Angeles, au cœur de cette industrie. » Euh, juste comme ça, il me semblait que jusqu'à présent, il était de notoriété publique que les jeux à licence ne donnaient que rarement naissance à des chefs-d'œuvre ludiques. Mouais, wait and see donc.

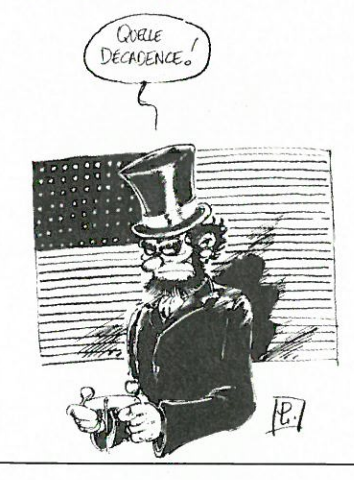
Grand Prix du Jury

Doko Demo Issyo (Accompaniment Anywhere) – Sony C.E., Pocket Station

Prix d'excellence :
Doko Demo Issyo – SCE, Pocket Station
Pocket Monster Gold/Silver - Nintendo, GB
Final Fantasy VIII - Square, PS
Seaman : Forbidden Pet - Vivarium, DC
Dance Dance Revolution 2nd ReMix - Konami, PS
Grand Prix de la programmation :
Soul Calibur - Namco, DC
Grand Prix du graphisme :
Seiken Densetsu Legend of Mana - Square, PS
Grand Prix de la cinématique :
Final Fantasy VIII – Square, PS
Grand Prix du scénario :
Valkyrie Profile – Enix, PS

Les Américains à fond dans le jeu !

Le chiffre est impressionnant. En effet, d'après une étude menée par l'organisme américain Peter Hart Research Associate, 60 % des jeunes Américains âgés de 6 ans et plus jouent régulièrement à des jeux vidéo ! Porté à l'échelle des Etats-Unis, il s'agit tout de même de 145 millions d'individus qui s'adonnent à cette activité que nous chérissons tous. Douglas Lawenstein, président de l'IDSA, l'institution de régulation des jeux aux States, s'est même permis d'ajouter à l'occasion : « Jusqu'à présent, on avait l'habitude de dire que les jeux vidéo n'intéressaient que les jeunes, mais aujourd'hui la situation a bien changé. En fait, on trouve désormais des mères au foyer, des professeurs, de plus en plus de filles et même des personnes âgées qui trouvent là un excellent moyen de détente. Ce nouveau visage du joueur-type constitue la raison principale expliquant le développement incroyable de notre activité. » Pays du divertissement par excellence, les Etats-Unis montrent bien la voie à un phénomène qui se généralise aussi jour après jour en Europe. C'est une certitude, le pad à la main, nous n'avons pas fini de nous éclater seuls ou entre potes.



Zique Pad

Si les musiques de jeux vidéo restent encore assez marginales chez nous, les amoureux du genre ne cessent de se multiplier et visiblement il s'agit de véritables passionnés. C'est donc pour eux, et pour tous ceux qui souhaiteraient en connaître un peu plus qu'est née cette rubrique. Etant dédiée toutefois en priorité aux fans de longue date, que ces derniers n'hésitent pas à m'envoyer (jchieze@hfp.fr) leurs éventuelles idées ou appréciation pour mieux faire évoluer cette rubrique qui reste avant tout la vôtre. Entre les bandes originales pure tradition et les musiques réorchestrées, vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Vagrant Story

• **Référence** : SSCX 10042 • **Durée** : Disque 1 : 73'20 (26 plages) / Disque 2 : 74'33 (31 plages)

Avis

Si Vagrant Story n'atteint peut-être pas les sommets d'un Final Fantasy Tactics (dont nous parlerons dès le mois prochain), il possède néanmoins une réelle force. Variant admirablement les styles et sachant se faire aussi poignante, qu'agressive la musique d'Hitoshi Sakimoto enchante.

Par sa puissance et la richesse de son instrumentation, le style d'Hitoshi Sakimoto est reconnaissable entre mille ! Alors qu'il travaillait en free-lance lors de la composition de ses chefs-d'œuvre tels que Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics ou plus récemment Radiant Silvergun, Sakimoto San travaille désormais exclusivement pour le compte de Square. Une excellente nouvelle lorsqu'on juge de la qualité incroyable de sa dernière création. Marquée par la rigueur martiale des percussions et des cuivres exploités à outrance, l'ensemble de la bande son de Vagrant Story distille une musique au caractère épique. Les phrasés musicaux sont énergiques et installent une atmosphère de tension quasi permanente soulignée à merveille par l'emploi sec des cordes. Toutefois une impression de magnificence se dégage inexorablement de cet album aussi complet (plus de 2 heures et demie de musique !) que varié dans les styles abordés. On dénombre ainsi trois registres différents : les musiques d'ordre guerrier, les mélodies poignantes et les nappes sonores d'ambiance. Il est évident que Sakimoto San excelle dans les deux premiers registres où il parvient à mêler émotion (grâce à l'alternance entre thématiques sombres et mesures s'accélérant vivement avec emploi des violons) et caractère plus brutal. Le son semble alors s'élever pour ensuite se répandre en une apothéose d'explosions de percussions souvent mises en valeur par des chœurs très présents. De nombreuses musiques sont aussi là pour souligner la nature tourmentée des protagonistes. Plus que des mélodies recherchées, il s'agit donc plutôt de nappes sonores langoureuses, teintées de quelques accords plaqués au piano. On obtient ainsi une œuvre impressionnante sachant accorder une place de choix aux émotions musicales.

VAGRANTSTORY
Original Soundtrack Disc 1

VAGRANTSTORY
Original Soundtrack
Composed, Arranged & Produced by
Hitoshi Sakimoto

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue dans ce dernier cas, il y a peu de chance pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant parmi les chefs-d'oeuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir. Chaque mois vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8 étoiles correspond à un excellent album. Tandis que 10 « ZP » équivaut au chef-d'oeuvre ultime, la composition divine qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu' à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Symphonic Suite Final Fantasy

• Référence : PSCR-5253
• Durée : 39'45 (7 plages)

Avis

Chef-d'œuvre d'orchestration, cet album a le seul tort d'être un peu court, une trentaine de minutes. Mais que voulez-vous ? Les meilleures choses sont malheureusement souvent les plus éphémères. Enfin paraît-il...

En 1994, tout le monde en rêvait sans oser trop y croire non plus. C'est pourtant à cette période que Square combla ses fans en leur offrant, en nous offrant, le tant attendu premier album symphonique de la prestigieuse saga Final Fantasy. Regroupant quelques extraits des musiques issues des épisodes I et II, cet album fut enregistré en concert par l'orchestre symphonique de Tokyo qui s'illustre ici fort brillamment. Les musiques originales de Nobuo Uematsu sont magnifiquement adaptées par les arrangeurs/orchestrateurs (Katsuhisa Hattori, Takayuki Hattori) qui ont su retranscrire toute la force des partitions originelles composées alors pour la NES. On se doute que la tâche ne fut pas aisée, et il suffit pour s'en rendre compte de comparer le thème de Final Fantasy II



dans sa version originale à sa réorchestration dans cet album. La majestueuse mélancolie est ici traduite aux violons, doublée par les voix de femmes, interrompues par des intermèdes joués aux trombones et aux cors où l'inquiétude et la peur se font ressentir. La musique de combat de FF2 se caractérise par l'omniprésence de la batterie, soulignant le caractère brutal de l'altercation, ponctué par les interjections des bois. Suivent ensuite Le Prologue, sublime thème récurrent de la série, plein de candeur et de dignité. A noter aussi Le Prélude dans une version remarquable, avec les délicats arpèges égrenés à la harpe, ainsi que la merveilleuse scène VI, avec l'utilisation bienvenue des cordes pincées pour Le volcan de Guido et des arabesques orientalisantes sur un motif lancinant aux cordes. Enfin le grandiloquent final toujours teinté de langueur clos la suite symphonique en apothéose.



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province (à Rouen par exemple, allez faire un tour du côté de la Rue aux Ours). Sinon un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison varient d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(http://www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(http://www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(http://store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(http://www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(http://www.the-place.com)

IntervieW

Après avoir achevé la composition de la bande originale de Vagrant Story, Hitoshi Sakimoto nous a accordé une interview complète où il nous en apprend un peu plus sur sa dernière composition. Une interview dont vous pourrez découvrir la seconde partie dès le mois prochain.

Hitoshi Sakimoto (Square)

Quels sentiments particuliers vouliez-vous retranscrire dans la partition de Vagrant Story ?
J'ai l'impression que l'idée forte du scénario créé par Matsuno est avant tout une grande affection à l'égard des créatures incomplètes que sont les êtres humains. Selon moi, la musique orchestrale n'a pas son pareil pour exprimer des émotions subtiles, ce qui est primordial pour des jeux comme Vagrant Story. Elle est en outre bien connue du public et est très modulable. Cette capacité d'adaptation de la musique d'orchestre vient non seulement de la qualité de la partition jouée et de la qualité du son, mais aussi de la richesse de l'interprétation.

Comment avez-vous procédé pour l'écriture de la bande son de Vagrant Story ?
Vagrant Story diffère des autres projets sur lesquels j'ai pu travailler. J'ai pris part au projet du début jusqu'à la fin, ce qui représente deux ans de travail. Les autres projets sur lesquels j'avais travaillés, n'avaient pas duré plus de six mois. Avant même de décider de la marche à suivre, je m'entretiens aussi longtemps que possible avec le réalisateur, jusqu'à ce que nous dégagions une impression commune sur le jeu. Nous décidons ensuite des différentes choses que le thème doit véhiculer et de l'axe que la musique doit adopter. Etant donné que nous devons livrer au joueur une image homogène du jeu, nous approfondissons tout dans les moindres détails, y compris le scénario et les dessins. Lors du processus de composition, les musiques sont attribuées à certaines personnes en fonction de leurs compétences et de leurs penchants, ceci tant que le réalisateur n'a aucune requête particulière.



Parole de compositeur

Le jeu comporte différentes atmosphères musicales. Cela a-t-il influencé votre manière de composer ?
Je pense que la liberté d'action constitue l'atout majeur dans un jeu. Si la bande son est en mesure d'accompagner les actions du joueur, de s'adapter à l'évolution psychologique des personnages, voire de guider le joueur dans ses choix ou ses émotions, la qualité du jeu en est rehaussée, offrant au joueur une expérience hors du commun. Je garde par ailleurs tout ça à l'esprit lorsque je compose, ce qui me pousse à rendre la musique toujours plus attractive. Je cherche actuellement à innover en utilisant de nouveaux supports tout en m'imprégnant des travaux d'autres compositeurs.

Au fil des jeux, vous avez développé un style très personnel. D'où proviennent vos inspirations ?
Il va sans dire que je compose par amour de la musique. Les émotions que m'ont procurées certaines musiques composées par d'autres, m'ont peu à peu poussé à écrire ma propre musique. De même j'adore les jeux vidéo, et lorsque je compose j'aime à m'imaginer à la place du joueur, absorbé par l'univers du jeu. S'immerger dans l'atmosphère d'un jeu est un peu différent que de s'immerger dans celle d'un film, et je pense que cette distinction se ressent dans la musique que je compose.

Netp@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

En ce beau mois de mai où une bonne partie de la rédaction part vers les stands encombrés de nouveautés de l'E3, il n'est pas si facile de s'occuper de la rubrique Netp@d. Il y a, en effet, le risque de faire doublon avec certains jeux qui vont vous être présentés dans notre cahier spécial et c'est un peu dommage. Nous avons toutefois essayé d'éviter certains écueils assez évidents et Netp@d devrait pouvoir se démarquer de façon assez Nette... Enfin, on l'espère...

PlayStation PlayStation 2

Voici quelques extraits d'une interview des producteurs d'Onimusha (PS2) : « Nous voudrions créer une musique qui rende les Japonais fiers, lorsqu'ils l'entendent. Je pense que les gens trouvent le Japon moderne ennuyeux, et que les Japonais eux-mêmes ont perdu quelque peu leur fierté. Nous voudrions faire s'exprimer la vieille culture japonaise de l'ère Sengoku, des samuraïs, de Kurosawa etc. (...) Je pense que la vie d'un samouraï est simple et pure ; les jeunes gens aujourd'hui n'ont aucune idée de ce que cela pouvait être. La seule façon dont les adolescents apprennent la vie des samouraïs aujourd'hui, c'est au travers du manga « Vagabond ». Nous voulons que les joueurs apprennent à connaître cela et l'apprécient. Nous pensons que les gens hors du Japon peuvent l'apprécier aussi. Nous aimerions qu'un film basé sur Onimusha voie le jour et que les gens en apprennent davantage sur la culture japonaise traditionnelle. »

3DO annonce qu'il a reçu sa licence PS2. En tant qu'éditeur tiers, le développeur peut donc s'atteler à la tâche et sortir des jeux sur le territoire nord-américain. D'ici à mars 2001, une dizaine de titres sont d'ores et déjà prévus. Parmi eux, on en connaît quelques-uns. Ne lâchant définitivement pas sa licence, 3DO nous proposera tout d'abord Army Men : Sarge's Heroes 2 et Army Men : Air Attack 2, qui font, bien entendu, suite aux jeux existants déjà sur PlayStation. Il y aura également World of Destruction : Thunder Tanks et l'incontournable Might and Magic. Il y a des éditeurs qui savent se renouveler, ça fait plaisir... Plus de détails dans notre cahier E3, si Dieu et 3DO le veulent bien.

Je ne peux m'empêcher de vous parler d'une simulation qui m'intéresse, moi, au plus haut point : il s'agit de Japan Grand Sumo Wrestling, de Konami (PS2), qui devrait sortir au Japon à la rentrée. Le Sumo est une discipline méconnue en France, que seuls les câblés peuvent regarder grâce à certaines sessions sur Eurosport. Ces énormes bambins (ils pèsent de 115 à 230 kilos !) ne semblent pas se battre avec beaucoup de finesse mais il y a des tactiques de déstabilisation étonnantes. Le jeu devrait comporter des phases d'entraînement spécifiques et vous pourrez même suivre vos joueurs d'une génération sur l'autre, le fils héritant des qualités combatives de son père !



Quelques précisions supplémentaires concernant le Shin-Sangoku Musou de Koei (PS2). Le jeu vous invite à incarner un personnage qui se bat en même temps contre des dizaines d'assaillants sur différents champs de bataille. Ce devrait être le premier jeu d' « Ikki-Tousen » (= un soldat contre la masse). Tout se déroule dans la Chine ancienne, et il y a, ici, trois camps. Dans chacun se trouvent trois personnages principaux (on peut en découvrir d'autres cachés en terminant le jeu). Entre autres nouveautés, vous pourrez également monter à cheval ou tirer des flèches sur vos ennemis.

Toujours du côté de Koei, signalons une initiative intéressante : le développeur a, en effet, lancé un appel aux joueurs en leur demandant de bien vouloir lui envoyer leur photo (de profil et de face), et ce afin d'intégrer leurs visages dans un jeu PS2 à venir. Seuls 50 visages seront retenus et on ne sait pas encore de quel genre de jeu il va s'agir. Ne vous emballez pas : à l'heure où vous lirez ces lignes le concours sera terminé...

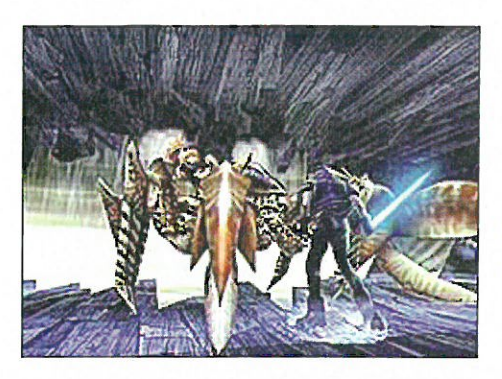
Petit détour du côté du site www.evildead-game.com, qui propose de nouvelles photos et vidéos du jeu Evil Dead : hail to the King (THQ, PS et PS2). On ne peut pas encore trop se prononcer sur la qualité globale du produit mais le site se révèle assez sympa. Disons que l'on peut s'attendre à un jeu « d'horreur » qui ne se prend pas trop au sérieux...



Une télécommande PS2, pour gérer le lecteur de DVD-Vidéo de la console, est d'ores et déjà prévue. Ce ne sera pas un produit officiel Sony mais celui d'un constructeur tiers : InterAct. Cette télécommande devrait être disponible en même temps que la PS2 aux Etats-Unis.

Quelques détails concernant Metal Gear Solid 2 (PS2) : le moteur du jeu devrait être grandement retravaillé. « Nous essayons de développer une technique qui n'utilise pas énormément de polygones. Personnellement, je ne recherche pas avant tout la beauté graphique » aurait déclaré Hideo Kojima. Ce qui intéresse plutôt le père de Solid Snake, c'est la possibilité de manipuler son personnage avec davantage de liberté et de mettre en place de nouveaux concepts. Kojima recherche en fait des « sensations » et aimerait que l'on puisse « ressentir », par exemple, la température ou l'humidité d'un endroit. Vue, sons, vibrations... Quelles vont être les révolutions de cet épisode ? On attend avec impatience de voir, mais le jeu n'est pas prévu avant fin 2001...

Kadokawa Shoten (grand éditeur japonais) annonce la sortie d'un nouveau RPG sur PS2 : Orphen Sorcerous Stabber. Tiré d'un film d'animation, il propose des graphismes pour le moment assez bluffants. Il sera également beaucoup plus « action » qu'un RPG traditionnel, a priori.

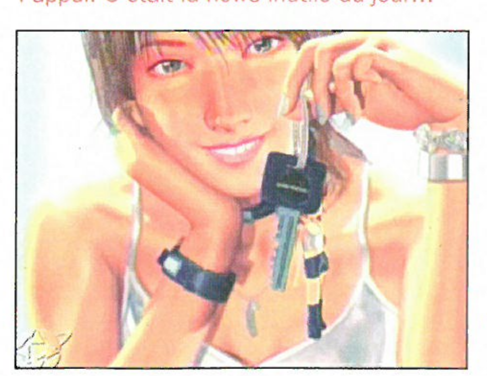


Pour rire, Enix a encore repoussé la date de sortie de son Dragon Quest VII (PS). Les dernières informations nous expliquaient que c'était pour cause d'incompatibilité avec la PS2. Cette fois, le jeu est censé sortir fin juin et on imagine qu'Enix va, enfin, se tenir à cette date. En effet, quelques semaines plus tard (le 19 juillet exactement), c'est Final Fantasy IX qui est censé arriver sur le marché. On imagine bien qu'Enix a envie de ratisser large avant ce blockbuster...

Acclaim se lance à fond dans l'adaptation de titres sur PS2. On vous explique tout cela dans notre cahier E3 mais puisqu'il faut tout de même que je fasse mon boulot, sachez que l'éditeur américain s'est procuré la licence Ferrari et a bien l'intention d'en profiter. En 2001, en plus de Shadow Man : 2nd Coming et de Big Wave Surfing, il y aura donc Ferrari 360 et Ferrari Grand Prix. Et puis un jeu de base-ball aussi, mais ça nous intéresse déjà moins...



Avez-vous remarqué que la fille emblématique des quatre premiers Ridge Racer, Reiko Nagase, a laissé sa place à une autre pin-up virtuelle dans RR V ? Le nom de cette dernière est Ai Fukami, et nous nous sommes dit que ce serait une bonne idée de vous la présenter de nouveau, photo à l'appui. C'était la news inutile du jour...



Les prévisions de ventes de la PS2, du côté de Sony, sont les suivantes, pour cette année 2000 : 4 millions au Japon, 3 millions aux Etats-Unis et 3 millions en Europe. Dans le même temps, la compagnie prévoit toutefois une baisse d'environ 10 % des ventes de jeux, estimant qu'une part des acheteurs de PS2 se serviront de la console en tant que lecteur de DVD uniquement.

Dans une enquête menée par le magazine japonais Famitsu, lors du dernier Tokyo Game Show, de nombreuses questions concernant la PS2 et ses acheteurs ont été posées. Voici quelques résultats :
Quels sont les jeux que vous attendez le plus sur PS2 ?
1) Final Fantasy X
2) Final Fantasy XI
3) Armored Core 2
Qu'allez-vous faire de votre PS maintenant que vous avez une PS2 ?
1) Les utiliser toutes les deux (50,6 %)
2) La mettre de côté (33,6 %)
3) La vendre ou la donner (10,7 %)
Combien de jeux PS2 possédez-vous ?
1) Un (36,6 %)
2) Deux (25,5 %)
3) Aucun (15,6 %)
Pourquoi n'achèteriez-vous pas de PS2 ?
1) Il n'y a pas de jeux qui m'intéresse (30,3 %)
2) C'est trop cher (30 %)
3) Je la veux, mais elle n'est plus dispo ! (19,4 %)

Rumeur : Sega aurait accordé à Acclaim le droit d'adapter plusieurs de ses titres arcades (Zombie Revenge, Crazy Taxi...), ces derniers ayant alors une chance de se retrouver... sur PS2 ! Des informations contradictoires semblent parvenir des bureaux de Sega et d'Acclaim, on ne sait donc pas trop, au final, à quel Saint se vouer. Si la rumeur se confirme, en tout cas, ça va faire pas mal de bruit...

Bien connu pour ses jeux de course ou de combat, Namco l'est toutefois un peu moins lorsqu'on évoque le RPG. Les dernières photos en date de Tales of Eternia (PS) promettent néanmoins quelques bonnes heures de plénitude. Notez que vous pourrez invoquer dans le jeu, des créatures nommées Efreet ou Ondine. Ça ne vous rappelle rien ?...



L'association Square-Coca-Cola se porte décidément à merveille. Après la pub mettant en scène les personnages de FFIX, voici venir toute une série de figurines vendues avec les bouteilles de la marque. Il y a des personnages des FFVII à IX, et chacun d'eux est décliné en trois versions : « Deformed », « Real » et « Crystal ». En tout, il y a 72 figurines (!). Les curieux disposant du Net et sachant lire le japonais - ça limite - peuvent aller faire un tour sur le http://web.square.co.jp/gamefan/index_ff-goods.html pour plus de précisions.



Dreamcast

Sega Japon ne cesse de tenir conférence sur conférence. Hop, une révélation par-ci, vlan une annonce fracassante par-là. Ainsi, après avoir dévoilé le projet DreamEye et la réorientation purement Internet de la société, Sega a désormais rendu public son ambition d'entrer sur le marché des télécommunications mobiles. Première étape du plan : la conception de nombreux titres sur ce format. Mon petit doigt tout crochu et fatigué me dit que ça va bientôt parler de W.A.P. à toutes les sauces (Wireless Application Protocol)...

C'est pas cool, ça. Moi qui pensais pouvoir apprendre à draguer gentiment avant l'été, voilà que Nec Interchannel a annoncé le report de la sortie de Sentimental Graffiti 2 ! En effet, la suite de cet excellent jeu de drague bien jap' est malheureusement retardée à cause du départ imprévu de nombreux membres de l'équipe de développement ! Pas très courant de se barrer juste avant la fin du jeu, au moment où on pourrait en récolter les fruits, l'argent, la renommée et tout et tout. Enfin, bon, c'est comme ça et vous savez ce qu'en pense Chris...

A défaut de savoir avec certitude si le prochain jeu d'ASCII sera passionnant, au moins son titre reste plein d'espoir : Lack of Love (ou Manque d'amour, en V.F.). Il s'agira d'un RPG offrant une vision très futuriste de notre Terre désormais peuplée



PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

nitivement tout partenariat avec Sony, Sega et Nintendo ! Mais l'affaire ne s'achève pas là. En effet, Microsoft a alors essayé de voir s'il n'était pas possible de rendre compatible les jeux Dreamcast avec sa X-Box (et pas le contraire !), mais des problèmes de coûts sont évoqués, pour l'abandon de cette idée. Autre rebondissement, la boîte de Redmond serait actuellement en train de négocier avec Nintendo pour une histoire de compatibilité. Ça bataille sec. En rappelant que précédemment Microsoft avait tenté de vendre sa technologie Windows CE à Sony pour l'intégrer à sa PlayStation 2 (échec !), on perçoit bien que Bill Gates paraît décidé à faire de l'aventure vidéo-ludique son nouveau cheval de bataille. Faut dire qu'en ce moment, vu comme c'est la fête avec sa cascade de procès et de cours d'action en chute libre, il lui fallait bien dénicher un nouveau filon pour retrouver ses milliards ! Sacré Bilou.

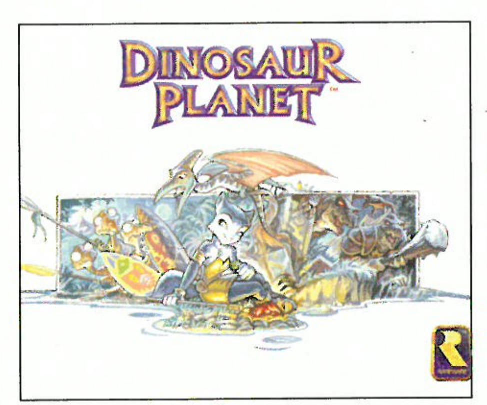
Nintendo 64 et Dolphin

Rare a confirmé que la suite de Perfect Dark verrait bien le jour sur Dolphin. Autre confirmation bien intéressante : une équipe est même en ce moment en train de développer le bébé ! Pour une nouvelle...

Vous connaissiez l'histoire du lièvre et de la tortue, l'histoire de la bébête qui ne payait pas de mine, qui se la jouait cool mais qui finissait par l'emporter ? Parfait, z'êtes top question culture gé. Bon eh bien, j'évoque ce sujet car nombreux sont ceux qui semblent sous-estimer le pouvoir de Nintendo. En effet, si le constructeur n'est pas très loquace et ne publie que peu de jeux, à chaque fois ces derniers font des cartons monumentaux et Nintendo engrange les dollars avec une affolante facilité ! Pour exemple, aux Etats-Unis, jetez un coup d'œil au top dix des ventes toutes consoles confondues depuis le début de l'année. Vous y découvrirez que la toute puissance de Nintendo n'est pas vraiment de l'histoire ancienne ! Le tout en énorme partie grâce aux Pokémon et à Mario, bien évidemment.

1. Pokémon Stadium (Nintendo, N64)
2. Pokémon Yellow (Nintendo, GB)
3. WWF Smackdown (THQ, PS)
4. Gran Turismo 2 (SCE, PS)
5. Crazy Taxi (Sega, DC)
6. Mario Party 2 (Nintendo, N64)
7. Pokémon Red (Nintendo, GB)
8. Pokémon Blue (Nintendo, GB)
9. Tony Hawk's Pro Skater (Activision, PS)
10. Syphon Filter 2 (989 Studio, PS)

Il est assez intéressant de constater à quel point les derniers gros titres de la Nintendo 64 seront développés par Rare. Parallèlement à Banjo-Tooie, le développeur anglais vient de dévoiler Dinosaur Planet. Deux héros seront ici disponibles, Sabre et Krystal, deux félins au look très détaillé qui devront errer à l'époque préhistorique en affrontant plus de 50 types de dinosaures différents. A l'image de Donkey Kong, le jeu utilisera l'Expansion Pak, pour des graphismes qu'on attend sublime. Espérons alors que l'aventure sera à la hauteur de sa réalisation technique.



Après un séjour prévu sur Dreamcast, Doraemon s'attaque aussi à la Nintendo 64. Cette fois-ci, c'est Epoch qui s'en chargera et proposera un jeu d'action/aventure en 3D intégrale, le tout baptisé Doraemon 3 : Futoshi Town SOS. L'élément bien intéressant du titre reste qu'il utilisera le micro de la N64 vous permettant d'interagir avec le chat bleu de manière plus personnelle. Nous serons fixés de l'intérêt de la chose dès le 28 juillet.



Grâce à la sortie de Pokémon Stadium, la Nintendo 64 a repris des parts de marché face à la concurrence, aux Etats-Unis. Ainsi, pour le mois de mars, la N64 a détenu 46 % des ventes de consoles, tandis que la PlayStation la talonnait avec 43 % et que la Dreamcast fermait la marche avec 11 %. Ce classement ne prenait en compte que les consoles de salon... car sinon, là encore, Nintendo aurait cartonné avec sa miraculeuse Game Boy.

Portables et divers

Après les simu' de trains et les « toi aussi apprend à devenir chauffeur de bus », Kid a décidé de publier sur Game Boy Color la paraît-il célèbre course de camions 45 000 tonnes baptisée Dekotora Legend GB Special. Un jeu pas banal, vous en conviendrez, qui vous transformera en camionneur devant l'éternel et vous proposera une série d'épreuves en temps limité assez démentes. Le transport de bagages plus vite que son collègue pourra même être accessible en duo grâce au link cable de la GBC. C'est bon, je crois qu'on atteint bientôt les limites de la créativité débilisante. Gardons espoir.



Les rachats, c'est pratique lorsqu'on est un gros éditeur, qu'on dispose d'une bonne masse d'argent frais et qu'on se dit qu'augmenter ses parts de marché serait une excellente idée. C'est dans cette optique que Konami vient d'annoncer l'acquisition, pour 3,3 milliards de yens, de 20 % du capital de Takara (environ 165 millions de nos francs). Alors voilà, je sais, vous vous demandez probablement pourquoi Takara, ce sombre développeur a qui nous devons des mer... veilles telles que Choro-Q ou la série des Battle Arena Toshinden ? Eh bien ma réponse sera sans appel : je n'en ai pas la moindre idée et réellement, ici, à la rédac', on se demande encore si les dirigeants de Konami ont été supra lucides sur le coup. Enfin, vous savez la raison des investisseurs...

Son nom ne vous dira probablement pas grand-chose : 18 Wheeler American Pro Trucker ! Voilà, il s'agit d'un des nouveaux projets arcade de Sega mettant en scène des camions de 45 000 tonnes. Le but : rouler le plus vite possible, se frayer un che-

























Dream**arena** Fantasy Football 2000

Dreamarena Fantasy Football 2000 vous offre l'occasion unique de devenir sélectionneur européen. Pour participer, inscrivez-vous du 15 mai au 10 juin sur Dreamarena grâce à votre Dreamcast. Composez votre équipe parmi les 352 joueurs du championnat d'Europe 2000. Si les joueurs de votre sélection sont ceux qui se distinguent lors de la compétition, vous vous envolerez à deux pour la Colombie où vous assisterez l'été prochain à la Copa America.





www.dreamcast-europe.com



Net P@d — Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)



min dans le trafic urbain en éclatant tout sur son passage… enfin, si nécessaire. Un titre très subtil donc mais qui s'annonce particulièrement bien réalisé. C'est déjà ça, remarquez.

Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais, au Japon, la série de Yugioh développé par Konami a tout explosé sur son passage l'année dernière. Le principe reprend dans le fond celui de Pokémon, mais les créatures sont ici remplacées par des cartes à collectionner. Pour ce troisième épisode, Yugioh Duel Monstrers III comprendra plus de 10 000 cartes différentes et vous permettra aussi de réutiliser votre cartouche du premier volet pour compléter l'aventure. Un jeu très pointu avec échange de données et duels entre potes, grâce au câble link de la Game Boy Color.



Personnage phare au même titre que Pikachu, Hello Kitty possède une pléiade de jeux qui lui sont consacrés. Ce petit chat tout blanc et tout mignon avec son célèbre nœud dans l'oreille débarque de nouveau sur Game Boy Color, avec deux titres très attendus par la gent féminine nippone. Hello Kitty's Sweet Adventure ~ To meet Mr. Daniel et Dear Daniel's Sweet Adventure ~ To look for Hello Kitty. Dans le premier, il s'agit d'une sorte de plate-forme où Kitty voyage jusqu'à New York (quelle idée) pour rencontrer son petit copain Daniel (ok, je comprends



mieux !). Durant l'aventure, vous devrez récupérer le plus de Love Love Points possible afin d'obtenir la fin la plus idyllique imaginable. Ouais, c'est trop peace, la life de Kitty. Quant au second jeu, il reprend le même principe, sauf que, cette fois-ci, vous incarnerez Daniel en partance pour Londres pour retrouver sa belle Kitty. Bien évidemment, une option link est dispo afin de jouer avec votre petit(e) ami(e) en simultané.

Des infos concernant le nouveau titre d'arcade de Sega sur carte Naomi, j'ai nommé les très marketingifiés Star Wars Episode One~Racer Arcade ! Développé par Sega Soft 5, le meuble de ce titre de courses ultra speedées qui sent bon le pop-corn n'utilisera pas de volant mais plutôt un joystick qui permettra de mieux doser et ressentir les différents paramètres de course.





Bien que très discret au sujet de ses nouveaux projets, Nintendo a tout de même annoncé que 130 développeurs avaient d'ores et déjà passé un accord avec le constructeur pour développer des jeux sur la Game Boy Advance. En partant du principe que chaque développeur se contente rarement d'un seul titre, on peut déjà présumer que la GBA pourra compter sur une belle palette de jeux. Pour sa part, Capcom a confirmé le développement actuel de 3 titres pour la console. Mais bon, vous connaissez l'histoire de la quantité et de la qualité.

L'équipe de Daytona USA ne chôme pas en ce moment puisqu'elle est en train d'apporter la touche finale à Nascar~Rubbin' Racing. Vous aurez compris qu'il s'agit de courses en ovale, courses où la puissance du moteur et votre dextérité à vous frayer un passage entre vos 30 concurrents jouent les premiers rôles. Un titre qui devrait donc réjouir les fans de Daytona, mais pas trop les amateurs de simulations bien pointues. Un détail : c'est plutôt super beau. Voilà, c'est dit.





SNK est en train de mettre au point la Neo Geo Pocket Audio. Grâce à une cartouche spéciale de 32MB, se branchant à l'arrière de la portable, vous pourriez stocker jusqu'à 30 minutes de musique digitale. Hum, espérons qu'il s'agisse du format MP3 ! Une capacité qui pourrait être up-gradée pour stocker près de 74 minutes.



Toutes **les** sorties japonaises **et américaines**

Hum... nous sommes dimanche (ben ouais), il est 15 heures et toujours pas de Rainbow Six sur Dreamcast. Il nous reste grosso modo un peu plus de 3 jours avant la remise définitive des textes, on peut donc encore espérer que les SWAT arrivent à temps pour un Zoom en bonne et due forme. Allez, on y croit ! Sinon, si vous voulez vraiment tout savoir, pour des raisons indépendantes de notre volonté, on attend encore plus de la moitié des jeux import pour boucler la rubrique. Gloups ! Dans ce genre de situation, il n'y a pas trente six solutions : des tubes de Guronzan, des hectolitres de café bien fort, quelques nuits blanches et tout devrait rentrer dans l'ordre ! Quoi qu'il en soit, la palme de la performance ce mois-ci sera décerné à l'unanimité à Konami qui avec Gradius, nous fait une brillante démonstration des capacités de la PlayStation 2. Mouais, moi j'dis, vaut mieux prendre ça avec humour ! Allez on rigole bien fort ! Ah ! Ah ! Ah ! Ça coûte combien déjà un titre Play 2 en import ?



Zelda Majora's Mask (N64) page 84

Evergrace (PS2) page 92

Sky Surfer (PS2) p. 100

Power Stone 2 (Dreamcast) page 96

Samba de Amigo (Dreamcast) page 102



The Legend of Zelda Majora's Mask

Incroyable ! Vraiment, là, je n'en rajoute même pas, mais force est de constater que le dernier-né des usines à rêve de Nintendo est carrément surprenant. Un nouveau Zelda original et captivant après seulement deux ans d'attente ? Un avant-goût du paradis, probablement.





Il n'y a pas à dire, le masque de Zora vous donne vraiment un look trop élégant.



The Legend of Zelda Majora's Mask est sidérant ! Je sais que ce n'est clairement pas la première fois pour la série, mais ne m'embêtez pas car je suis un peu fatigué, et puis d'ailleurs, les raisons de cet étonnement assez subit sont multiples, alors bon... Tout d'abord, il s'agit d'un nouveau Zelda et cet élément constitue à lui seul un sacré événement. Pourtant, plus intéressant encore, ce... hum, un, deux... ah oui, voilà, cinquième volet de la saga du père Link rassemble des aspects inédits. Le Zelda des premières fois en quelque sorte. Ainsi, alors que son prédécesseur, l'Ocarina du Temps, avait hérité du titre honorifique de jeu « le plus retardé de l'histoire du jeu vidéo », Majora's Mask (car tel est le nom du beau bébé) devait déferler sur les étals nippons le 27 avril et, ô miracle, il s'y est tenu ! Non, vous ne rêvez pas, pour une fois, chez Nintendo, on a su lire un calendrier, se fixer une date et faire en sorte d'être à l'heure. Comme quoi le temps et la répétition du labeur finissent par porter leurs fruits. Résultat immédiat : il aura fallu patienter, non pas les quatre siècles réglementaires, mais seulement deux petites



Dans les mondes sous-marins, la musique joue un rôle essentiel. A vous de comprendre pourquoi.

Zelda Majora's Mask

Editeur	Nintendo
Dispo. Europe	Noël 2000
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvergarde
Spécial	Ram Pak obligatoire, Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Il était une fois un héros...

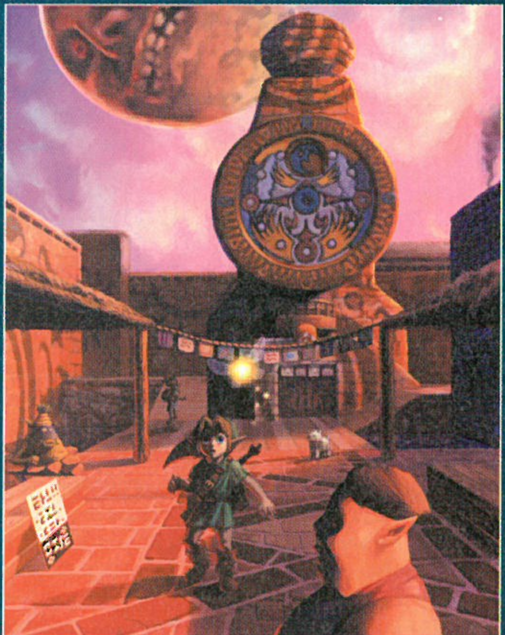
Un mois vient à peine de s'écouler depuis la victoire de Link sur l'infâme Ganondorf. Lentement, Hyrule retrouve sa quiétude d'antan. Pourtant, un soir, alors que Link traversait prudemment la forêt enchantée avec Epona, un étrange événement allait de nouveau précipiter le sort du royaume. Surpris par l'apparition de deux fées, Epona se cabra propulsant Link à terre, inconscient. C'est l'instant que choisit une créature à l'allure des plus singulières et répondant au nom de Stalkid. Dissimulant son visage derrière un effrayant masque, Stalkid se précipita sur le corps inerte de Link. Alors que ce dernier recouvrait ses esprits, Stalkid mit la main sur le précieux ocarina avant d'enfourcher Epona. Link eut tout juste le temps de s'agripper avant de voir Stalkid s'engouffrer dans un sombre trou dans le tronc d'un arbre. Il y plongea tête la première... mal lui en prit ! En effet, l'arbre s'est avéré creux et Link chuta. En bas, Stalkid l'attendait goguenard. Il ensorcela Link qui se transforma alors en Deku, petit être de bois. Toutefois, le plus étonnant restait à venir. Voulant s'enfuir, Link poussa une porte qui s'ouvrit directement sur la place centrale d'un village dont les habitants étaient surexcités. Leur visage lui semblait familier, les lieux lui évoquaient quelques souvenirs, mais un élément le tétanisait. Dans le ciel, se trouvait un gigantesque et menaçant météorite. Les paroles de Stalkid résonnèrent : « Dans trois jours, cette terre ne sera plus, rasée à jamais par le météorite de la destinée ! » Ok, bon, je vais vous passer les détails, genre rire super sardonique, villageois paniqués, etc. En gros, vous l'aurez compris, il va encore falloir sauver le monde, mais, pour une fois, il n'est pas question de princesse. Pauvre Zelda, et dire qu'elle avait prêté son nom au jeu.



Nouvelle équipe et nouvelle orientation, pour un plaisir toujours aussi intense



Les combats donneront lieu à des effets visuels impressionnants.



années, pour avoir l'honneur de se glisser dans la tunique toujours aussi verte de Link. Tiens, pendant que j'y suis, en ce qui concerne la cartouche française, cette dernière reste prévue pour Noël, paraît-il. Allez, ce n'est pas si loin. Mais reprenons. Autre paramètre unique, pour la première fois, Shigeru Miyamoto (créateur de la série et génie à ses heures perdues) ne s'est pas réellement impliqué dans le développement. Eh oui, absorbé par ses travaux sur la Dolphin, Shigeru s'est contenté de superviser avec l'œil avisé du maître l'avancée des travaux de ses équipes d'esclaves... euh, de jeunes programmeurs. En effet, c'est bel et bien la nouvelle garde de Nintendo qui est responsable de Majora's Mask et, croyez-moi, sur de nombreux aspects, ce changement est flagrant. Nous en reparlerons plus tard. Enfin, pour conclure sur les particularités « externes » au jeu, il faut savoir que Majora's Mask n'est pas vraiment une suite, mais doit plutôt être considéré comme une histoire parallèle reprenant ainsi



Découvrir la plaine d'Hyrule sur le dos d'Epona reste toujours aussi grisant.

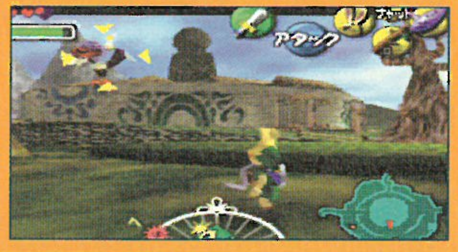




Argent facile

Encore plus que précédemment, l'aventure est ici truffée d'une myriade de mini-quêtes en tout genre, malheureusement, pour la plupart payantes ! L'argent jouera donc un rôle important et vous serez heureux d'apprendre qu'il existe une technique assez simple pour se remplir les poches et faire de l'ombre à Crésus ! Rendez-vous près de l'enclos d'Ingo (le paysan qui ressemble à Luigi), vers le sud-ouest de la carte, en prenant soin d'avoir le moins d'argent et d'objets possible (vous pourriez les perdre lors du combat qui suit). Surtout n'entrez pas dans cette zone et restez dans le secteur indiqué sur la carte principale. Accessoirement, jetez un coup d'œil aux photos pour reconnaître les lieux. Bon, nous y voici. Là, vous serez à chaque fois attaqué par un vautour des plus coriaces. Lockez-le et engagez le combat. Préférez les petites frappes au coup sauté plus difficile à placer contre ce volatile. Après quelques minutes (l'oiseau est solide), vous récupérez un minimum de 200 rupies ! La richesse à moindre frais, car des cœurs sont accessibles non loin. N'oubliez pas non plus qu'un système de banque a été implémenté. Ainsi, dans l'allée en pente sur la gauche du village, vous trouverez un banquier qui stockera gracieusement vos menus deniers. Pratique, pour ne pas repartir intégralement de zéro à chaque fois que vous remonterez le temps. A vous les mini-quêtes !









de nombreux attributs de l'Ocarina du Temps mais les déclinant sous d'autres formes. Et c'est là que la magie du titre opère…

AVENTURE VITAMINÉE

Pour le deuxième épisode consécutif, le temps reste l'élément de base de l'aventure… tout en tenant la vedette avec les masques. Primo, vous avez trois jours pour sauver à défaut d'humanité, au moins les habitants du royaume d'Hyrule. Secundo, le coup des masques ayant plu dans l'Ocarina du Temps, vous comprendrez rapidement que c'est vraiment trop bien de se déguiser. A l'évidence, Nintendo souhaite à nouveau surfer sur la vague des objets à collectionner (les Pokémon, ça ne vous dit rien, bien évidemment) et vous devrez donc mettre la main sur plusieurs dizaines de masques chacun riche en petits pouvoirs sympathiques. Tout cela étant expliqué en long et en travers dans les encarts, je ne m'attarderai pas sur le sujet. On ne rigole pas avec mes 4 heures de sommeil. Merci. Abordons plutôt la partie « et alors il apporte quoi cet épisode ? ». Bah, tout d'abord, le coup des trois masques principaux (Deku, Goron, Zora) qui changent à la fois votre physique et vos capacités. Pour être franc, je craignais que cela altère la mécanique bien huilée de la machine Zelda. Eh bien, je suis en train de me flageller de honte. Ces transformations apportent, en fait, beaucoup de variété à l'aventure, vous obligeant constamment à alterner entre les différentes formes pour résoudre les nombreuses énigmes.



L'aspect bucolique de certaines scènes tranche avec l'atmosphère de fin du monde qui règne tout au long du jeu.



L'aventure sera ponctuée par des cut-scenes mettant en lumière les fréquents rebondissements.

Masquer pour régner

Au cœur de l'aventure, les masques n'ont pas tous la même importance. Il en existe deux catégories. Débutons les classiques, assez similaires à ceux que l'on trouvait dans l'une des mini-quêtes de l'Ocarina du Temps. Très nombreux et variés, ces derniers vous apporteront, outre un look assez détonnant, quelques habilités particulières. Ainsi, les oreilles de lapin vous permettront d'accélérer vos mouvements, tandis que le masque de coq allié à l'ocarina hypnotisera la plupart des animaux qui vous suivront. Il en existe bien d'autres mais ils restent très marginaux face aux trois masques enchantés.
Si dans tous les précédents Zelda les capacités de Link étaient améliorées à la découverte, par exemple, de gants pour décupler sa force, de bottes d'acier pour marcher dans les fonds marins ou de la tunique rouge pour être insensible aux flammes, ici, tout passe par ces trois masques chacun détenu par une tribu d'Hyrule. C'est lors de votre première confrontation avec Stalkid que vous recevrez le masque de Deku (rappelez-vous, ces petits êtres de bois avec une étonnante petite trompe à la place du nez). Dès que vous revêtirez ce masque, outre le fait d'être transformé en rondin de bois sur pattes, vous pourrez planer à l'aide de fleurs (l'un des multiples éléments psychés du jeu) mais aussi envoyer des bulles offensives. Un nouveau personnage à part entière. Viendra ensuite le masque de Goron qui vous fera muter en créature de pierre et vous permettra de détruire des rochers, ainsi que d'atteindre des vitesses fulgurantes en vous mettant en boule comme Sonic ! Enfin, grâce au masque de Zora, vous pourrez accéder au monde sous-marin. Vous nagerez alors avec élégance tout en tournoyant.



Goron



Deku

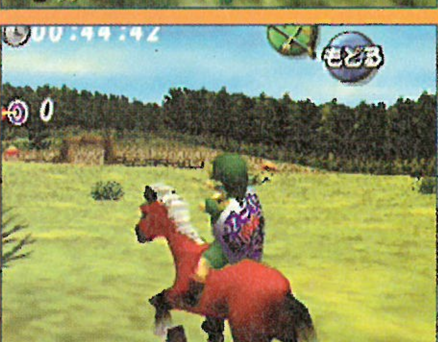


Zora

Douce nature

Pour montrer le moindre de ses pixels, Majora's Mask demande obligatoirement l'utilisation du Ram Pak, cette fameuse extension de 4MB. Question finesse des textures et modélisation des personnages, l'amélioration n'est pas vraiment fulgurante. Dans ces domaines, on reste donc au niveau de l'Ocarina du Temps, puisque le moteur 3D n'a subi que quelques subtils réglages. Cependant, après quelques heures en immersion totale dans ce nouvel univers, vous prendrez conscience de la teneur des améliorations. Plus de personnages à l'écran, une excellente gestion des éclairages (particulièrement notable durant les 12 dernières heures du jeu, lorsque les ténèbres s'abattent sur le royaume), une Intelligence Artificielle des ennemis revue à la hausse, des décors plus complexes et bien plus chargés avec plus de bosquets, plus d'arbres et bon nombre d'effets graphiques inédits. Vous noterez aussi que la distance d'affichage a été sensiblement prolongée avec un effet de brume atténué. Pourtant, dans le fond, l'essentiel n'était pas de constater ou non une amélioration d'ordre strictement technique. Pour nous combler, Majora's Mask se devait de proposer des environnements plus vastes, variés et enchanteurs. Réjouissez-vous car tel est le cas ! Si tout comme moi vous êtes de ceux qui ont passé des heures entières à vous promener en vue subjective dans l'Ocarina du Temps uniquement pour admirer les décors, eh bien, vous aurez ici de quoi faire. Surplombé par l'immense météorite, la plaine où vous trouvez Epona est, par exemple, un véritable bonheur. Un régal pour les yeux.









Grâce au Ram Pak, les décors ont gagné en richesse. Pour preuve, cette hutte tout simplement superbe.



Un peu plus qu'à l'accoutumée, les donjons solliciteront vos compétences psychiques mais aussi physiques !



LIBRE, ENFIN LIBRE !

C'est un fait, si la plupart des Zelda débutaient généralement assez rapidement par la première visite d'un donjon bien lugubre, ici, il va falloir commencer par du relationnel à mort ! En clair, vous allez devoir bavarder avec tout le monde, prouver que, non, vous n'êtes pas autiste et qu'il vous faudrait quelques infos ou, mieux, des masques. En outre, vous constaterez vite que les proportions du monde de cet Hyrule altéré font plutôt dans le gigantesque. Prairie à perte de vue, forêt sombre truffée de monstres, le tout baignant dans une ambiance générale difficile à cerner tant elle oscille entre éléments classiques à la série et passages complètement psychédéliques. On sent une certaine jeunesse dans le trait... la fameuse touche des nouvelles équipes de Nintendo. Il est ainsi intéressant de constater le parallèle entre une histoire au scénario apocalyptique (donc plus sombre que d'habitude) et un certain penchant pour le loufoque. Les personnages ont un look un peu différent. On aime ou on trouve ça choquant, c'est selon, mais en tout cas on s'y habitue très vite tant



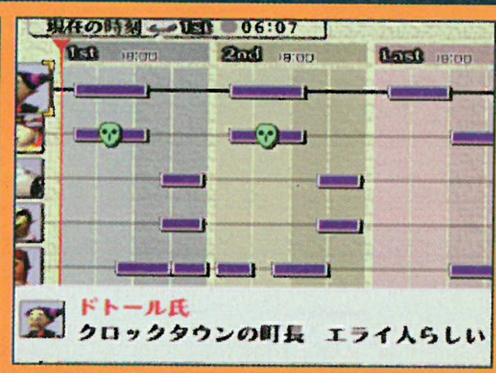
Trois jours pour sauver le monde en se déguisant, c'est sûr, Zelda surprend

L'après Shenmue

Shenmue ? Je peux vous avouer que je suis le premier étonné de parler de ce titre dans un texte consacré à Zelda. Et pourtant, force est de constater que, chez Nintendo, on a repris, en le simplifiant quelque peu, le système de « vie artificielle » mis au point dans le chef-d'œuvre de Yu Suzuki. Je m'explique. Dans Shenmue, chaque personnage rencontré vivait sa vie tranquillement sans rien demander à personne. En clair, si vous arrêtiez de jouer et que vous observiez autour de vous, chacun vaquait à ses occupations de manière indépendante et ordonnée. Il en va de même dans Majora's Mask ! En effet, tous les villageois possèdent un agenda d'activité couvrant les trois jours durant lesquels est censée se dérouler l'aventure. Tout dépend donc de l'heure de la journée, du rôle du personnage et de nombreux facteurs annexes. Vous vous souvenez de ces abrutis de villageois qui n'arrêtaient pas de tourner en rond en répétant invariablement les mêmes gestes méchamment stéréotypés dans l'Ocarina du Temps ? Eh bien, là, balayez ce triste souvenir, car désormais Hyrule vit vraiment !







l'histoire est prenante. Et stressante aussi ! En effet, vous devrez perpétuellement composer avec ses trois foutus journées qui défilent plus vite que leur ombre. J'avoue que si l'effet et le coup de pression que cela implique sont excellents, il est indéniable que parfois, lorsqu'à la fin d'un donjon, il vous faut sortir l'ocarina pour retourner dans le temps, c'est assez énervant. Le truc est qu'au départ, ce sentiment prédomine, mais rassurez-vous, par la suite, vous bénéficierez de musiques (à l'ocarina toujours, il faut suivre, les gars) permettant d'accélérer le temps, de se téléporter, etc. Le temps est désormais plus un ennemi qu'un allié (ça, je n'invente rien) ce qui change votre approche du jeu.





SI PEU DE TEMPS ET TANT À FAIRE

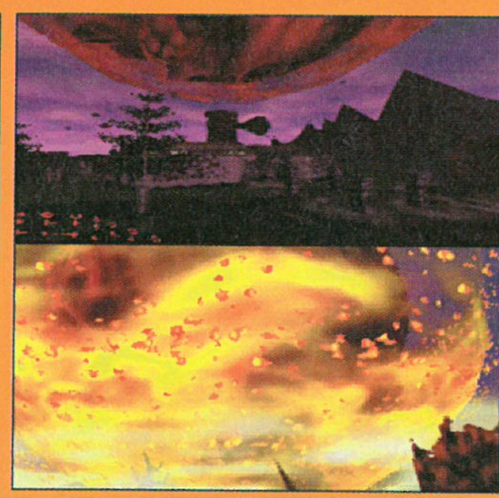
Après un week-end à explorer les moindres recoins d'Hyrule, mon enthousiasme ne cesse de grandir. Moins épique que son prédécesseur, Majora's Mask n'en est pas pourtant pas moins abouti, bien au contraire. J'aurais même tendance à le trouver supérieur à son



Fuite du temps, fin du monde

Au cours de l'aventure de l'Ocarina du Temps, les notions de jour/nuit, et de changements climatiques avaient été instaurées. Elles sont bien évidemment reprises dans Majora's Mask mais de manière plus aboutie. En effet, si dans le premier volet sur N64, les développeurs s'étaient permis de « bloquer le temps » dès lors que vous pénétriez dans un village (il fallait alors utiliser l'Ocarina pour accélérer le temps), ici, chaque minute s'égrène inexorablement. Les conséquences sont devenues bien plus complexes que dans l'Ocarina du Temps puisque, justement, votre temps est supra limité ! En effet, pas la peine de se prendre pour Paco Rabanne pour remarquer qu'un gigantesque objet non identifié, un météorite au visage satanique pour être plus précis, menace l'intégrité du royaume d'Hyrule. Rappelons que vous aurez seulement trois jours, pour mener à bien votre mission consistant à récupérer le masque de Majora volé par Stalkid. N'allez pas croire pour autant que l'aventure se finit rapidement. Pas vraiment. Cet épisode dispose d'une durée de vie quasi-identique à l'Ocarina du Temps, de quoi engloutir quelques nuits.







Sauver le monde en s'amusant

J'ai vraiment l'impression que cet épisode est celui de la série qui possède le plus de mini-jeux et autres quêtes annexes. C'est franchement assez hallucinant. Chaque personnage rencontré vous proposera un petit défi pas toujours super dur à relever mais, au final, entre les épreuves de tir à l'arc, les courses à cheval ou en Goron, les élevages de poussins, les tiercés de caniches (véridique !) et bien d'autres, sans rire, je crois que vous aurez de quoi claquer tout votre argent sans vous en rendre compte.







aîné sur Nintendo 64. Proposant un monde plus vaste et plus varié aussi bien au niveau graphique qu'en ce qui concerne le gameplay, Majora's Mask comble les petites lacunes de l'Ocarina du Temps tout en apportant sa touche propre. Bon, les mille et une autres choses à vos révéler sont consignées dans les encarts, je pense donc qu'il est sage de passer à la conclusion sans plus tarder. Hop, techniquement, il ne s'agit pas d'une révolution, nous sommes d'accord, mais il se dégage de cette aventure une telle atmosphère que je suis resté scotché chez moi alors qu'il faisait 25 ° dehors, et je tiens à préciser que je ne suis pas du genre maso ! Lorsque je pense qu'il aura fallu près de deux fois moins de temps pour réaliser ce jeu que pour l'O.O.T., j'hallucine. Avec un moteur 3D certes déjà créé. Mais si Majora's Mask ne révolutionne pas la saga, il apporte une véritable fraîcheur, un regard un peu plus sombre que d'habitude. C'est une certitude, les fans de la série auront de quoi crier à nouveau au génie.

Gollum



Votre première rencontre avec Stalkid se conclura par un étrange sortilège. Ambiance.

The Legend of Zelda : Tri-Force Series

L'aventure continue...



Le vieux sage du coin a toujours de bons conseils en rab'.

Décidément, Nintendo souhaite porter un coup de projecteur plus qu'affirmé sur le jeune aventurier aux oreilles pointues. Ainsi, à peine aurez-vous eu le temps de vous ruer sur l'excellent Majora's Mask que, non pas un, mais trois nouveaux Zelda s'apprêteront à voir le jour sur Game Boy Color ! Attention, lorsqu'on se souvient de la qualité de Link's Awakening sorti en 1993 (eh oui, déjà), on peut s'attendre à être agréablement surpris par ces nouvelles productions. L'ambition de Nintendo est de créer une saga parallèle nommée The Legend of Zelda : Tri-Force Series. Trois volets créés par trois sociétés différentes et censées sortir à six semaines d'intervalle. The Mysterious Acorn : The Tale of Power (Le Mystérieux Gland, Conte du Pouvoir) devrait être le premier titre à voir le jour en fin d'année. Il s'agira de la production made in Nintendo. Ensuite, viendra The Tale of Wisdom (Le Conte de la Sagesse) réalisé par Capcom. Quant au dernier épisode baptisé The Tale of Courage (Le Conte du Courage) et développé par Flagship (une société fondée par Okamoto San, créateur des Resident Evil et vice président de Capcom), pour l'instant, aucun élément n'a filtré. Pouvoir, sagesse, courage. Trois nobles valeurs au cœur de cette trilogie.

LES SAISONS SE DÉCHAÎNENT

Voici un rapide résumé de l'intrigue de cette nouvelle saga. Dans le royaume d'Hyrule, la princesse Zelda est tenue responsable de l'apparition des saisons mais a été malheureusement kidnappée pour la dix milliardième fois par le très précieux Ganon. Comme à son habitude, ce dernier a aussi fait main basse sur la Triforce. Bien brave, Link reprend du service. De son côté, dans un geste de rage pas vraiment cool (mais c'est normal, il était enragé), Ganon brise la Triforce en huit artefacts dispersé dans le royaume. Histoire de vous faciliter moyennement la vie, le fameux Bâton des Quatre Saison s'est perdu dans une faille de l'espace temps (je n'invente rien, il faut suivre) et la nature commence à se dérégler gentiment. Link devra retrouver tous ces éléments, ainsi que sauver sa princesse (un peu boulet, la fille, quand même). Au cours de l'aventure, vous serez épaulé par deux alliés de choc. Ricky, le kangourou, vous permettra de courir, bondir et donner des coups de poing, tandis que Maple, une charmante sorcière, vous aiguillera et vous aidera à résoudre quelques énigmes bien corsées. Sachez aussi que la plupart des animaux rencontrés pourront être utiles pour réaliser de multiples actions. Pourtant, l'objet le plus intéressant reste le fameux Bâton des Quatre Saisons. En effet, dès que vous l'aurez retrouvé, vous pourrez jouer avec les saisons et découvrir de nombreux secrets. Ainsi, un arbre vous bloque le passage pendant l'été, hop, vous sortez votre bâton magique et vous vous propulsez jusqu'en hiver : l'arbre est mort et le passage est libre. Excellent. A noter aussi que les trois jeux seront interconnectés, ce qui sous-entend que vous pourrez naviguer de l'un à l'autre, mais aussi exécuter certaines tâches pour en apprécier les effets dans l'autre aventure. Pour l'instant, j'avoue me demander comment cela va fonctionner, mais Nintendo a plus d'un tour dans son sac, c'est une certitude. Tiens, pendant que j'y suis, apprenez aussi que le tout premier Zelda de la NES sera converti sur Game Boy Color cette année. Si vous comptez bien, cela fait donc 5 Zelda pour l'année 2000. La seule chose à craindre reste donc la crise de foie.

Gollum

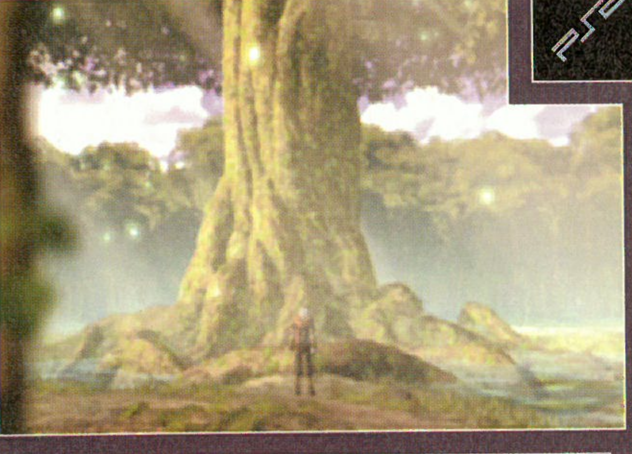


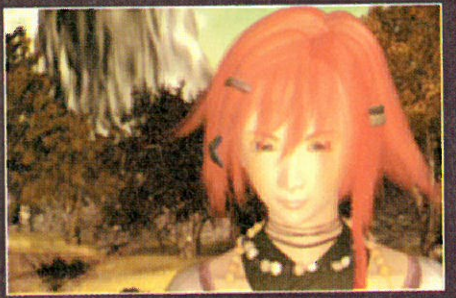
Question réalisation, ceux qui s'étaient essayés à l'excellent Link's Awakening ne seront pas dépaysés.





Evergrace







Après le médiocre Eternal Ring, et en attendant le prometteur Armored Core 2, nous voici avec un plutôt sympathique Evergrace.



Contre ce gros démon, le corps à corps est de rigueur.



Les scènes de dialogue avec les personnages rencontrés au cours du jeu sont assez sommaires.







Evergrace, ou comment sauver le monde avec grâce. From Software nous fait donc le coup éculé du héros amnésique qui se retrouve par accident dans un passé où tout lui est étranger, mais où il devra cependant rendre la justice. Heureusement, la muse « originalité » a fait un détour du côté, non pas de chez Swann, mais de chez From Software, et du coup, ce n'est pas un mais deux héros qui se retrouvent dans cet étrange passé, qui décidément doit bien commencer à vous titiller le bulbe, non ? Bref, nous avons donc droit au classique redresseur de torts, Yuterald, et à la très classique jeune fille entêtée nommée Shalami (aucun rapport avec la charcuterie du même nom si l'on soustrait un « h », mais vous aviez compris...). Le gros point positif de Evergrace, d'entrée, c'est de ne pas proposer une aventure en simultané comme dans beaucoup de RPG de ce type, mais bel et bien en différé. Comme certaines retransmissions TV, la beauferie en moins. Cela signifie que chacun des deux personnages ne sait pas que l'autre est aussi dans ce mystérieux passé, et le joueur devra switcher de l'un à l'autre pour progresser dans les deux scénarios, et tenter de comprendre la trame de tout ça, si tant est que le précieux joueur (c'est vous, là !) y entrevoit quelque chose dans la délicieuse et non moins difficile à assimiler langue nipponne. Ouf !



Lorsque l'on frappe un ennemi venu avec des potes, il y a des chances pour qu'on le bouscule sur ses collègues, leur causant la moitié des dégâts qu'il a lui-même pris.

Evergrace

Editeur	From Software
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	800 KB
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

UN JEU QUE JOHN WAYNE AURAIT AIMÉ

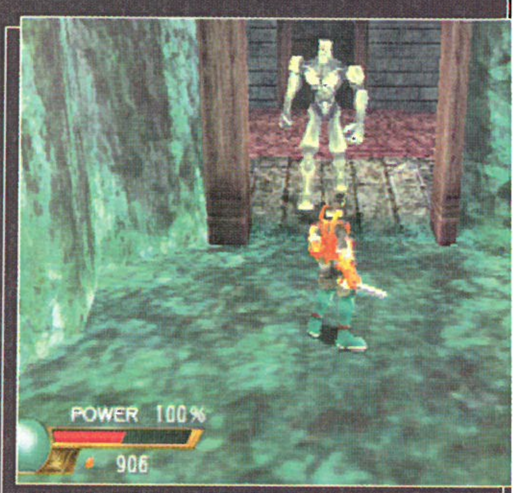
Sorte de Vagrant Story du pauvre (sur PS2 c'est tout de même un comble), Evergrace est un jeu plein de bonnes idées, mais aussi plein de bugs. A priori, le titre méritait encore, à vu de nez, au moins six mois de travail. Impératifs commerciaux obligent, tout ça, Willow pourrait vous donner des cours durant des heures là-dessus ! De personnages principaux correctement modélisés, on passe à des espèces de Barbapapa unicolores pour les comparses rencontrés lors du déroulement du jeu. Dommage, car d'un autre coté, Evergrace propose un système extraordinaire que les coquets et les gens d'une certaine préciosité apprécieront certainement : chaque modification apportée à l'équipement du héros change réellement son apparence ! Comme le dit si bien le slogan du jeu, « tout ce qui peut être ramassé peut être porté ». Cela nous change des Final Fantasy où l'on avait un perso toujours classe, qu'il porte guenilles ou armure. Ici, si l'on se met une casserole sur la tête, on a vraiment l'air stupide à l'écran. Dans la vie réelle aussi, remarquez ! Essayez, vous verrez. Je parlais de la nécessité de connaître le japonais plus haut dans ma prose,

Un jeu où le look est source de victoire !



Le travail des ombres portées sur les structures ou les arbres est très appréciable.





La technique stupide : la plupart des boss se combattent dans des pièces non fermées. Il suffit de les énerver un peu et de sortir de la pièce, ces idiots restent bloqués sur le pas de la porte, et il ne reste plus qu'à frapper dans le tas. Supeeeeeer !



Les monstres volants sont moins difficiles à abattre qu'ils n'en ont l'air.









Lorsqu'un ennemi a des envies de frapper, il le fait savoir au moyen d'une petite bulle et d'icônes faciles à comprendre.

et en effet, cela n'a pas changé depuis le début de ce texte. Sur tous les équipements du jeu, un grand nombre permet au porteur d'utiliser techniques ou pouvoirs. Le problème c'est que 1) il faut les configurer, et 2) une fois utilisés, il faut les entretenir pour éviter l'usure, les réparer et parfois les customiser. Ce système des fringues et la bonne ambiance globale du titre, permettent à Evergrace, bourré de bugs idiots (boss qui attend sagement au pas de sa porte) de s'en sortir avec un 6, et quelques honneurs tout de même. Espérons qu'une version européenne revue et poussée changera tout ça. Techniquement, nous avons une 3D assez travaillée bien que proposant des textures toujours identiques et banales, voire grossières à certains endroits, et des mouvements du personnages assez bien rendus. D'autre part, l'anti-aliasing semble ici mieux faire son effet que dans les productions précédentes sur PS2. Verrait-on enfin le bout du pixel chez les éditeurs ? Bref, Evergrace, même s'il s'avère assez difficile et malgré certaines originalités pour l'essentiel d'ordre vestimentaire, ne va pas rendre les foules complètement baba. A réserver aux fans purs qui veulent s'essayer au premier vrai RPG de la PS2.

Greg

Note

6/10



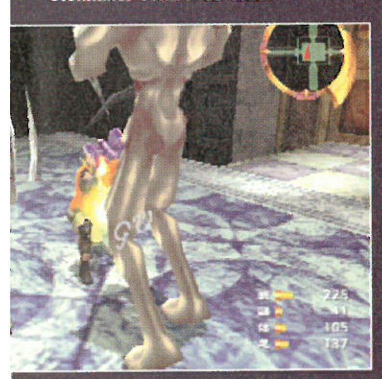
Mais non ce n'est pas Batman. Mais avouez qu'il a de la gueule ce casque.

Dans son scénario, Yuterald est accompagné par Folim, une raie manta lumineuse volante qui lui donne des conseils.





Le sort de feu, basique mais presque toujours d'une efficacité étonnante contre les boss.



L'homme le plus classe du monde

Tout comme John Wayne, l'homme le plus classe du monde qui aurait eu 92 ans à l'heure où je vous parle, Evergrace (littéralement « toujours classe ») compte sur votre garde-robe pour vous voir finir le jeu. Sachant qu'il existe quelques milliers de combinaisons possibles, et qu'en plus vous pouvez pour une somme modique changer la couleur de vos vêtements, on se dit que le roi de la classe aurait aimé. « Ah ! Monde de m... »







D.R.

Un gros boss pas méchant. Deux boules de feu (armure orange avec des flammes sur les coudes) et c'est fini.

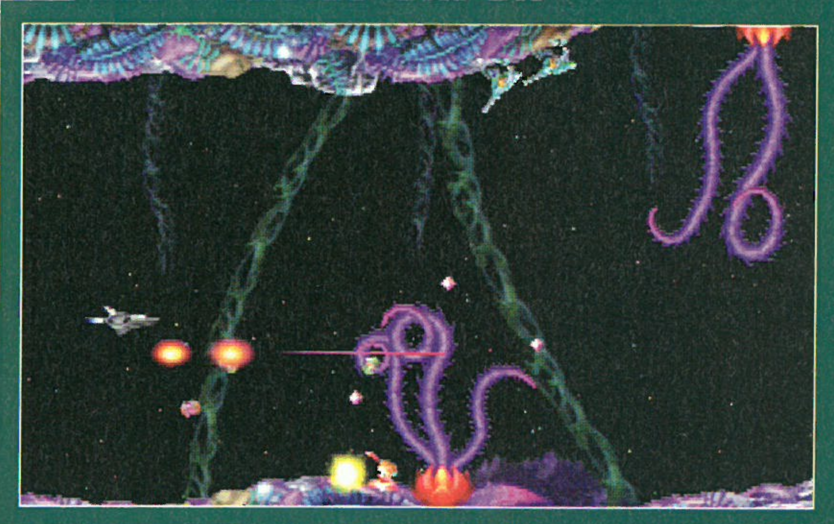


Avant de traverser ce pont de lumière, il faudra retrouver la boule bleue qu'un corbeau géant aura caché dans son nid.

PS2

Note
3/10

Gradius 3 et 4



A vouloir trop en faire, Konami sort vite tout et n'importe quoi sur la PS2.



Les mines qui font un petit mur de feu en explosant sont très utiles contre les rampants.



Gradius 3 et 4 proposent un grand choix au niveau des armements. Le 3 plus que le 4 d'ailleurs. Etrange...

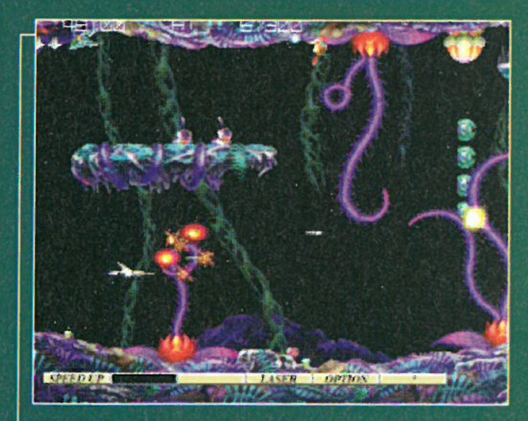


Bon alors, pour commencer, ne blâmez pas le pauvre testeur ou les maquettistes qui n'y sont pour rien si ce test manque de photos. En fait, pour tout vous avouer, la console a grillé au bout d'une demi-heure de séances photo. La cause : un nouveau transfo que nous n'avions pas pris le temps d'essayer. Cela dit, pas de panique, on y a quand même suffisamment joué avant, pour avoir une idée précise de la bête. Ben oui, le CD est resté coincé dans la PS2 grillée, et du coup, on a dû se rabattre sur une autre machine. On est un magazine de jeux vidéo ou non ? Bref, vous parler de Gradius sera donc plus aisé que vous le montrer. Enfin, vous ne perdez pas grand-chose au change, vu que Gradius 3 est, pour les critères d'aujourd'hui, extrêmement laid, tandis que le 4, bien qu'en 2D et assez austère, propose des couleurs ma foi fort chatoyantes.

NOSTALGIE DE QUOI ?

Euh... si Konami nous avait sorti le premier Gradius ou encore Salamander (Life Force), j'aurais crié « chouette ! ». Mais, là, nous ressortir des jeux déjà ringards à leur sortie en arcade, bof. Certes, la magie Gradius opère toujours, mais uniquement sur les abrutis comme moi qui collectent patiemment leurs 5 petites options pour avoir un module-copain. Gradius est une légende du jeu vidéo qui malheureusement n'a pas sa place sur PlayStation 2. Moi, j'adore, mais si vous saviez combien il coûte, vous seriez moins compréhensif et surtout scandalisé... A vous de voir !

Greg



Les modules, toujours aussi altruistes et indestructibles.

C'est dans les vieilles marmites qu'on fait le plus de blé

Gradius 3 et 4	
Editeur	Konami
Dispo. Europe	Oulah !
Genre	Shoot'em up
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui, 78 KB
Niveau de difficulté	Selon titre
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimités
Spécial	Aucun
Existe sur	Arcade, Super Nintendo (3)
Compréhension de la langue	Inutile

Dreamcast



Le dernier boss est cet énorme zombi. Pour le battre, utilisez des armes ou des éléments du décor.





Il est possible d'utiliser énormément d'éléments du décor, comme des tourelles de DCA ou encore ce tank.

Entre Power Stone 1 et 2 Capcom change son fusil d'épaule. Les deux jeux diffèrent sur bien des points. Une surprise !



En mode Solo, une carte vous indique le nombre de niveaux qu'il vous reste à parcourir.



5 stages, c'est peu. Espérons qu'au fur et à mesure de l'argent amassé on puisse en acheter de nouveaux.

Power Stone 2



Lorsque deux personnages sur les 4 se sont transformés grâce aux Power Stones, mieux vaut ne pas rester dans les parages.

On peut vraiment dire que Capcom est en train de changer de bord. Complètement. Après s'être spécialisé dans le jeu de combat en 2D uniquement puis en 3D, l'éditeur japonais prend goût aux jeux en réseaux, et après Spawn et Gunspike, voici encore un jeu d'arène dans lequel on se frappe dessus en réseau ou via le Net si l'on y joue sur Dreamcast. Car les choses ont évolué depuis le premier volet de Power Stone. Fini les duels en un contre un, dans un environnement pleinement interactif. Nous voici dans des aires de combat encore plus larges, avec encore plus d'interactivités possibles. Mais les combats en eux-mêmes, qui peuvent certes se dérouler à deux, auront généralement l'apparence d'excitants Royal Rumble dans lesquels ce sont 4 combattants qui s'affrontent. Chacun pour soi ou en équipe, tout est bon dans ce jeu de baston ! Et pourtant, on pourrait croire qu'avec ce principe on s'ennuie ferme tout seul, mais non. Seul, on aura accès à un mode Aventure dans lequel on récupérera objets et argent. L'argent servira ensuite à acheter d'autres objets, tandis que ces derniers pourront êtres mixés entre eux. En cas d'échec, vous perdez vos objets, mais en cas de réussite, vous voilà avec de puissants items, qui par la suite feront leur apparition dans le jeu. Sans compter bien entendu les Power Stones, qui donnent de grands pouvoirs dès que l'on en a ramassé trois.



La bataille en plein ciel ! Plutôt que d'attaquer vos adversaires, mieux vaut tenter de récupérer un parapluie, sinon plus dure sera la chute !

FIN ET RYTHMÉ

Power Stone 2 se jouant à 4, on aurait en effet pu craindre une perte de finesse dans les graphismes ; il n'en est rien. Les décors, au contraire, sont extrêmement fouillés et font partie de ce que l'on a vu de mieux sur Dreamcast dans le domaine du fantaisiste.

Power Stone 2	
Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 à 4 simultanément
Sauvegardes	Oui (5 blocs)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimités
Spécial	Combat sur le Net, Vibro Pack
Existe sur	Arcade (Naomi)
Compréhension de la langue	Inutile

L'action, qui parfois peut sembler confuse, ne demande cependant qu'un petit temps d'adaptation. Contres, esquives, escalades, sans compter les niveaux qui se transforment en cours de jeu. Course sur des plates-formes, esquive d'un énorme rocher roulant, ascenseurs traîtres, chutes du haut d'endroits surélevés, etc. Impossible de s'échapper dans un niveau de Power Stone 2. Les deux boss qui concluent ce festival, à savoir le Walking Fortress Pharao Walker et le Docteur Erold sont énormes, et rappellent beaucoup dans la marche à suivre pour les battre, les bons vieux jeux d'action d'il y a quelques années. Capcom reviendrait-il aux sources en termes de gameplay ? Possible. Beau, riche et très bien rythmé, Power Stone 2 est en plus très facile d'accès. Un excellent « rumble game » donc qui fera la joie des joueurs nombreux. Seul, il reste amusant bien qu'un peu plus limité. Vous voilà prévenu.

Greg

Enfin un Mood-Maker Game sur Dreamcast

Note
7/10


Le Pharao Walker est un boss énervant, mais on en redemande ! Un moment d'anthologie.





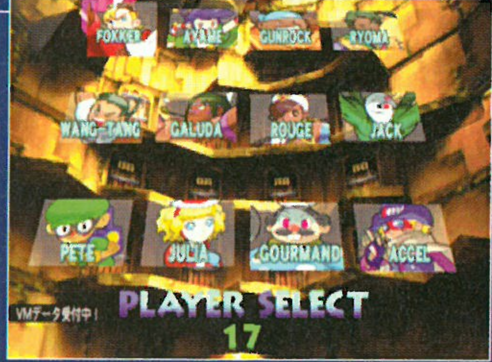
Une fois les trois Power Stones rattrapés, Rouge se transforme en explosive Shéhérazade.

Des objets de pouvoir

Dans le mode Aventure, que vous ayez gagné ou perdu, l'argent ramassé et les objets utilisés vous reviendront quoi qu'il arrive. Vous pourrez donc à loisir acheter des objets ou les mixer pour en créer de nouveaux. Un conseil pour débuter : le marteau et l'épée, pour faire une super-épée.







Les quatre personnages du bas sont les petits nouveaux : Pete le robot, Julia la jeune fille, Gourmand le cuisinier du Mal et Accel le cow-boy.






La partie plates-formes dans la forteresse Ninja permet toutes les fourberies à celui qui se trouve au-dessus des autres.



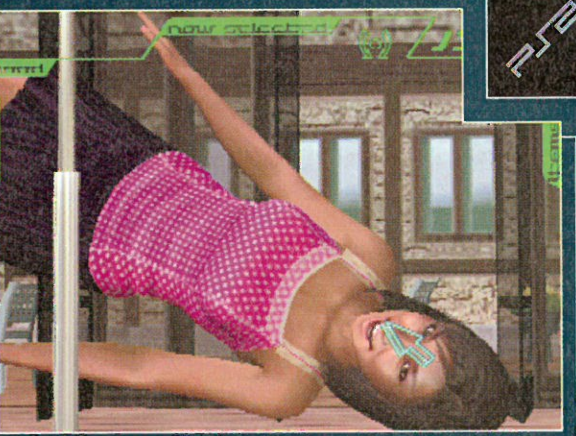




On va faire comme dans Matrix, baby. Si t'as une tasse en face c'est pas grave, c'est la farine dans le nez ça, baby !



Il ne faut que 5/100e de seconde à X-Or pour revêtir son armure de combat. On revoit la scène au ralenti, baby ?



On a la tête à l'envers, baby ? Normal, je te place comme je veux...

Primal Image Vol. 1

T'as l'air bête comme ça, baby, je vais te faire faire la moue ou la tronche, tiens.

Grâce à ce « jeu » un peu étrange, moi aussi, je peux sniffer de la farine, avoir le crâne rasé et porter des fringues techno-beauf : je suis un yuppie-photographe !



Primal Image Vol. 1

Editeur	Atlus
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Yeah, baby, yeah !
Nbre de joueurs	2
Sauvegardes	Yeah baby, 805 KB
Niveau de difficulté	Aucun, baby !
Difficulté	Facile, baby !
Continue	Tant que tu veux, baby !
Spécial	Tu es spéciale, baby !
Existe sur	Tu es unique, baby !
Compréhension de la langue	Inutile

Salut baby et bienvenue dans mon atelier ! Un verre, deux verres, vert-de-gris ? Hahaha, je plaisante, détends-toi baby. Ici, tu es dans MON studio. Si tu veux tout savoir, tu as devant toi le plus grrrrrand photographe de mode of the world du siècle ! Je ne suis pas drôle ? Je sais, baby, je sais, mais je vais faire de toi une star ! Et puis après tout, tu n'es qu'une idiote, un portemanteau un peu souple, donc, sois sage et tu auras ton bol de poudre. Voilà, déjà, là, tu te calmes et tu prends toutes les poses que je veux, grâce à ton petit corps tout lisse en 3D ! Faut dire, il fait du beau boulot monsieur Sony, hein ? Il te soigne hein baby ? T'as vu un peu comment il modélise toutes tes expressions faciales ? Du sourire d'idiote à la moue de pouffe ! Non, non, laisse tomber, cherche pas, c'est pas une contrepèterie. Bref, baby, tout est là pour TOI. Everything you need is here, capito ? Et pour mon bon plaisir et mon porte-monnaie aussi d'ailleurs, tu vas poser, baby, je suis le maître, I am the Master, le MC de la photo, yes ! J'ai 5 studios à ma disposition, et une tonne d'accessoires que je gagnerai en prenant de beaux clichés, alors prends la pose et pense à autre chose. Non, réflexion faite, ne pense pas.

EMBRASSE L'OBJECTIF, BABY !

T'es un peu perdue, baby ? C'est normal, Primal Image, c'est pas vraiment un jeu ! Même pas du tout. Tu me vois, là, avec ma

canine en or, je tire des portraits ou plutôt je fais des œuvres d'art. C'est ça la classe, baby ! J'attrape une gourde virtuelle comme toi et je la mets dans la tenue qui me plaît, dans la position qui me plaît, dans le décor qui me plait, et hop ! t'es dans la boîte, baby ! On est d'accord, t'es superbe baby, tu rayonnes sur l'écran, on n'avait jamais vu d'aussi jolie fille que toi, baby ! Le problème, baby, tu veux que je te le dise ? Ce qui ne va pas avec toi, hmm ? T'es comme un vrai mannequin, t'es vachement jolie, baby, tu sais te trémousser où il faut quand il faut, mais euh, c'est en profondeur que ça manque de travail, tout ça, baby ! Ça devient super lassant. Non, vraiment, je commence à m'ennuyer ferme là. C'était bien sympa les séances photos au départ, avec vous toutes, mais là, vraiment, j'ai la dose ! D'ailleurs, je me demande si je ne vais pas changer de métier, tiens ! Ras le bol…

Greg

T'as jamais vu un jeu comme ça, baby !

Note

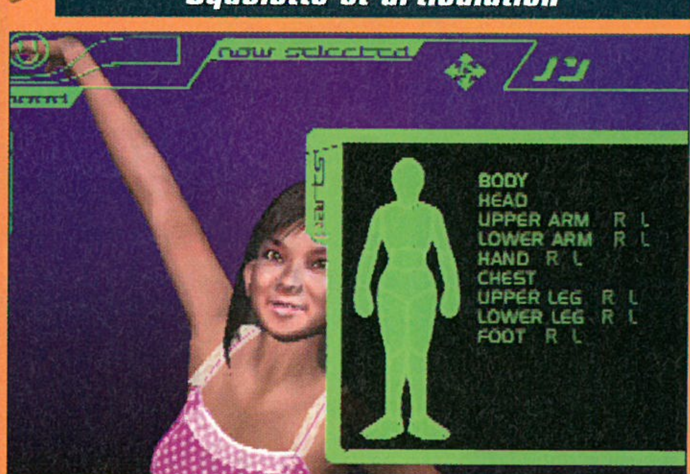
3/10



T'es tellement souple que je te fais faire de la Capoeira sur un skate, baby !

Un gros plan qui rapporte des points, baby !

Squelette et articulation



Grâce à la super interface de ce jeu, je te bouge comme je veux baby ! Je prends une partie de ton corps et je la pousse ou la tourne pour te faire faire ce que je veux dans les limites des possibilités humaines ! J'ai plus qu'à retourner ensuite au studio et à t'y poser pour shooter comme un forcené !









Entre trois poupées équipées de 3 nippes différentes et un gringalet, je vais pouvoir en shooter, de la belle en maillot !



Sois belle pour moi en 3D, baby !

PS2 Note 1/10

Sky Surfer



Plus de deux mois après sa sortie au Japon, la Play 2 a encore beaucoup de mal à trouver son rythme de croisière. Ce mois-ci, elle collectionne même les daubes ! What a shame !



Question musique, pas de hard-core ou de skate-core mais de la soupe funk de supermarché.



Les tricks manquent de classe et les surfers sont tout raides. Nullissime !





Une phase de jeu injouable faute d'angle de vue adéquat. Notez au passage la modélisation sommaire du paysage !



Bon, ben, décidément, j'ai vraiment pas de bol, Rainbow Six a été encore repoussé ! Grumpf ! Du coup, pour me consoler, Traz m'a refilé le test de Sky Surfer. Cool ! Enfin un truc qui sort de l'ordinaire. La routine baston-foot-course de bagnoles, ça finit par devenir gonflant à la longue. Mais revenons à nos moutons. Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette discipline alternative de bourgeois, le sky surf consiste à sauter d'un avion avec une airboard aux pieds pour effectuer des tricks en chute libre. Arrivée à environ 400 mètres (l'altitude limite de sécurité), le sky surfer ne doit pas oublier d'ouvrir son parachute s'il souhaite éviter de s'écraser comme une bouse sur le plancher des vaches. Voilà pour le concept. Plutôt alléchant non ?

ULTRAAAA POURRRRIIIIII !

Malheureusement, pour la grosse montée d'adrénaline, on repassera. Ce titre développé par Idea Factory est en fait l'incarnation même du non-jeu. Voilà à quoi se résume le gameplay : après avoir sauté de l'avion, il va falloir rapidement trouver la position d'équilibre qui vous permettra d'envoyer les tricks en vous aidant d'une sorte de boussole et du stick de gauche. En gros, debout centré dans les airs. Le système de contrôle des tricks, lui, se résume à entrer une combinaison de touches toute bête (◎▢▢△, par exemple). A l'inverse d'un jeu de skate ou de snow, on ne peut pas enchaîner les figures. Pour marquer un maximum de points, il suffit d'effectuer une vrille en faisant tourner le stick droit le plus rapidement et le plus longtemps possible ! Palpitant ! Cet adjectif vaut également pour le mode Pop-balloon dans lequel on explose des ballons en suspension au-dessus d'un ventilo géant. Supeeeer. Mais Sky Surfer ne se contente pas d'être inintéressant à jouer. Sa réalisation fait vraiment pitié ! Pendant les sauts, le moteur 3D est incapable d'afficher autre chose que des nuages, lors de la phase d'atterrissage, les paysages (aussi détaillés que ceux de Casimir) clippent monstrueusement, les attitudes des surfers manquent totalement de style, les vêtements ne flottent pas sous l'effet de la vitesse (cf. 1080 sur N64 !) mais surtout, la sensation de chute libre est inexistante. Et dire qu'on pensait avoir touché le fond avec Driving Emotion Type S !

Willow

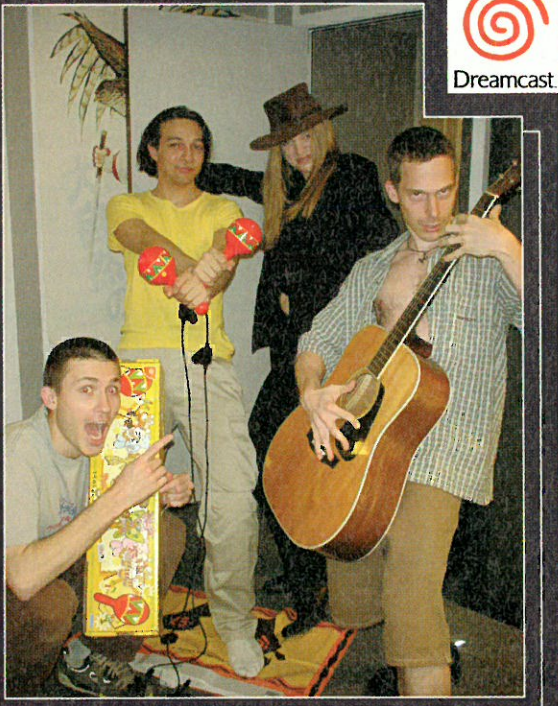
Sky Surfer

Editeur	Idea Factory
Dispo. Europe	On oublie SVP !
Genre	Jeu de sky surf
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui, 65 Kb
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continue	Non
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Dreamcast







Eh bien finalementé, on aura tout de même mis la main sour cette satanée manette, le your dou bouclaye. quelle classe ! Vous aurez tous reconnou autour de notre charmant mannequiné Anaïs, le très Gipsy Willow, l'enthousiaste Yulo avec la boîte dou yeu et le sentaï-maracas Greg, avec los maracas dans les mains.

Samba De Amigo !

Dance Dance Revoloution nous faisait danser, Samba De Amigo nous met le rythme enflammé dou Brazil dans les oreilles !



Samba De Amigo !

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Non commouniquée
Genre	Maracasserie
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Ooui (6 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimidads
Spécial	Outilise le Maracas Controller
Existe sur	Arcade Naomi Board
Compréhension de la langue	Inutile

Les yeux de musiqué typiquément yaponais, avec accessoires muy estravaganté et style de yeu généralement basé sour el ritmo ont leurs fans comme leurs détracteurs. Il faut cependant avouer qué même si l'on aime ou déteste, ce yenre de yeu met ploutôt ouné sacrée ambiance, ceux qui n'aiment pas né pouvant s'empêcher de tout faire pour attirer l'attentione (voir los maquettistos). Et après ouné dominatione sans merci dou marché dé la musica par Konami, c'est au tour de Sega de s'attaquer avec brio à ce marché porteur au yapon. On aurait pu croire le pari perdou d'avance pour Sega, mais pourtant Samba De Amigo a su écraser la concurrence ouné peu trop répétitive de Konami (Beat Mania 5, Dance Dance 3), gracias à ouné idée géniale : intégrer des caméras de motione captoure pour souivre le mouvement de dos (2) maracas. C'est auyourd'houi le cas pour Dreamcast si l'on a osé acheter la manette spéciale avec le yeu. Il faut avouer qué s'y adonner avec ouné manette simple relève de la pobrecidad loudiqué (pauvreté ludique). Heureusement, l'altrouisme de Yuji Naka (aussi producteur de Sonic Adventoure) a permis d'avoir ouné manette abordable utilisant ouné technologie pas bête dou tout. Y a pas à dire, en este momento, c'est ploutôt la classe d'avoir ouné Dreamcast ! Si señor !

OUNÉ YEU PLOUS QUÉ COMPLET !

Sour l'écran, six petits ronds, représentent chacoune ouné positione de maracas. Des petits ronds bleus symbolisant el ritmo entrent dans ces petits ronds, qoui devront être frappés très précisément à ce moment par los maracas dou youeur. Bon, soyons francs, rien qué techniquément avec tout ce qui se passe à l'écran, le yeu écrase tous les autres yeux de musiqué déya faits. Ensouite, au niveau des œuvres, le yeu propose 100 % de musiqués connues et agréables à entendre (qui ne connait pas Tequila, ou Samba De Janeiro ?). Et enfin, les optiones, qui elles aussi touent pas mal lorsqué on les compare à ce qui sé fé du côté de la concurrencia. Pour commencer, chaqué fois qué l'on termine ouné défi en mode challenye, on gagne de nou-



La manette se compose d'ouné grosse ounidad centrale qui envoie et réceptionne les oultra-sons. On y branche los dos maracas, et avec dou velcros fourni on peut y ayouter ce petit tapis plastifié. Attentione, le prix dé l'ensemble en France est souper élevé !

velles chansons, mais aussi de nouveaux sons débilos para agrémenter lé yeu. Et ce n'est pas todo ! 5 mini-yeux différents, comme la chasse à la taupe aux maracas ou encore ouné souite de poses, tout est là pour lasser le moins possible ouné youeur exiyeant ! Et vou le prix de l'engin, il vaut mieux l'être, exiyeant. Vendou environ 450 francos au Yapon, la manette avoisine les 1 300 balles chez nous. Comme pour le tapis de danse et les autres accessoires dou style, la taille, le dédouanement et le transport de l'engin plous la marge de la boutiqué, les prix doublent ou triplent. Chez Sega France, on rêve de sortir l'engin, mais il faut d'abord étoudier sa rentabilidad dans ouné pays où les yeux de musiqué ne crêvent pas le plafond de ventes. Comme touyours, ouné plaisir élitiste se paye assez cher. Mais d'ouné autre côté, le yeu en vaut vraiment le coup, rien qué pour l'épate de la manette-maracas. Au débout, on la trouve mauvaise car les repérages de maracas par oultra-son demandent des mouvements oultra-précis, ce qui peut en énerver certains. Heureusement, ouné fois la taille parfaitement réglée et les marques dou youeur bien prises, tout se passe parfaitement. En fait, il ne faut pas entièrement reyeter la faute sour la manette, qui est trop précise, mais se forcer à bien calculer ses mouvements et trouver des repères pour tirer la quintescence de ce yeu abolument extraordinaire. Ye dirais bien ouné achat indispensable, mais vu le prix, ce serait vous pousser au découvert, et ye ne souis pas ouné criminel, pobre de mi ! Samba De Amigo, ouné yeu qui est d'ouné qualidad indiscoutable ! Si, señor !

Greg

Samba de Côtés !

A l'écran, dos boules bleues se rendent simultanément vers dos cercles différents. Ouné seule chose à faire, taper simoultanément à droite et à gauche avec los dos maracas.



Note
5/10
Sans Maracas

Note
9/10
Avec Maracas





Amigo, le petit sinye de Sega, s'apprête-t-il à dévênir le nouveau héros de la marquâ ?

Difficile de résister à l'appel des rythmes latinos !

Samba Double !

Lorsqu'ouné seule boule bleue se rend vers ouné seul cercle, il est possible de la frapper des dos maracas simoultanément. Manœuvre périlleuse, elle n'en rapporte pas moins le double des points habituels.



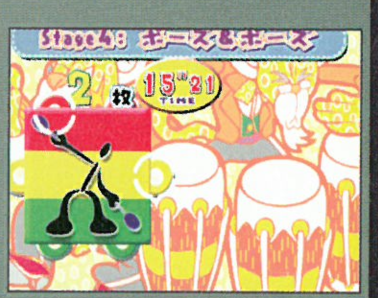




Lorsqué les boules rouyes arrivent, c'est touyours en très grand nombre. Ploutôt qué la paniqué, il faut choisir la vitesse et taper le plous de fois possible para obtenir ouné bonus. Ça vous fera les avant-bras !

Samba de Pose !

Le meilleur dou yeu : parfois en plein milieu d'ouné morceau, cette silhouette noire apparaît à l'écran et on a ouné temps limidad pour prendre cette pose. Si c'est réussi, on a peut-être l'air idiot, mais pour se rasssourer, on peut touyours se dire qu'au yapon, c'est la classe.



Breath of Fire IV



En matière de RPG, Capcom possède également sa série phare... Ce mois-ci, Breath of Fire nous revient dans un quatrième épisode plutôt efficace, mais loin d'être révolutionnaire.



Chaque personnage aura son utilité durant les phases de donjons ou dans les villages. Ici, Nina vous permettra d'avoir une vue d'ensemble pour trouver d'éventuels trésors.



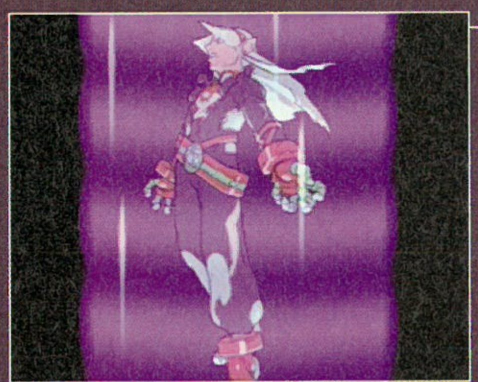
Les dragons occupent une place très importante dans la série.

Breath of Fire IV

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

Après un break de trois ans, de nombreux fans attendaient impatiemment le retour de la série Breath of Fire... D'autant que Capcom semblait vouloir s'appliquer avec ce quatrième opus. Tout comme Final Fantasy, cette saga ne propose aucun lien scénaristique entre les différents épisodes, simplement une « touche » et quelques motifs qui permettent de s'y attacher. Ainsi, notre héros s'appelle encore Ryû, il est toujours très mystérieux et se transforme évidemment en Dragon pour augmenter sa puissance lors des combats. En dehors de cela et sans compter d'autres petits détails, la liberté des développeurs est, à chaque fois, totale et le système de jeu peut être changé à souhait. Par rapport au troisième épisode (sorti en français il y a un peu plus d'un an), qui s'inscrivait dans la catégorie des RPG « ouais, bof », on ne notera pourtant que très peu de réelles nouveautés... D'abord dans la représentation : les personnages sont toujours en 2D, posés sur des décors en 3D, pouvant être appréciés sous (presque) tous les angles, avec toujours un point de vue isométrique. La qualité technique a quand même fait l'objet d'une nette amélioration, tant dans les décors que dans l'animation des personnages, qui possèdent chacun plus de 3 000 étapes différentes. Le style graphique est d'ailleurs franchement réussi et très attachant (l'intro en dessin animé





Certains effets dynamisent les transformations en dragon de Ryû ou Fou-Lu.

et le design des persos et décors sont excellents). Un premier point positif ! Le jeu en a bien d'autres, alors parlons plutôt de ce qui vous intéresse le plus...

NOUVEAU SYSTÈME DE COMBAT EXCELLENT...

Le nouveau système proposé ici est très intéressant... Bon, avant tout, sachez que certains personnages, comme notre héros, peuvent invoquer des Dragons élémentaux (Eau, Feu, etc.) ou bien se transformer et utiliser la magie de Dragon, très puissante. En augmentant de niveau, leur « Dragon Magic » deviendra de plus en plus puissante. Mouais, bon, je vous l'accorde, ça, c'est plutôt classique. En fait, la véritable innovation de BoF IV reste le système de Magic Combo... Selon le type ou l'ordre dans lequel vous utilisez vos sorts (avec chacun des trois personnages disponibles au combat), ces derniers pourront ou non se combiner et donner des effets différents. Il existe finalement deux manières de faire des Combos. L'une, en ordonnant à vos trois personnages d'utiliser la même magie (par exemple, trois fois un sort de feu) et dans ce cas, la première touchera une fois, la deuxième deux fois et la troisième trois fois... Cela nous donnerait donc, sur un seul ennemi et avec un sort de base, un bon petit 6 hits Combo. Avec deux ennemis à l'écran, le nombre de hits serait doublé, etc. Mais la façon la plus impressionnante pour faire des combos reste la combinaison d'éléments. En utilisant chaque magie dans un ordre bien précis (par exemple : Terre, Feu, puis Vent. Cf. encart), les effets de chacune de ces magies

seront différents, au niveau des dommages (une simple magie pourra toucher tous les ennemis à l'écran en augmentant le nombre de hits) tout comme au niveau visuel (bien plus impressionnant)… A vous ensuite de trouver les connexions magiques les plus efficaces. Evidemment, avant de pouvoir faire des combinaisons de tueur, vos personnages devront avoir acquis pas mal de magies différentes. Pour cela, il faudra monter en niveau ou utiliser le système de compétences (skills)… Ce dernier vous permet d'apprendre les sorts des ennemis, en choisissant de vous mettre en garde lorsqu'ils vous les envoient. Ces compétences pourront êtres combinées entre elles au même titre que la magie ou mixées avec les vrais sorts. Ce qui est pratique, c'est qu'elles sont considérées comme des objets et peuvent être échangées entre les personnages ! Vraiment intéressant.

… MAIS GÂCHÉ PAR LE RESTE !

Malheureusement, la qualité du reste du gameplay ne suit pas du tout ! Tout d'abord, le jeu reste simple, classique et linéaire. On déplace un personnage sur une carte, d'un point à un autre (pas de cartes 3D sur laquelle on avance vraiment, comme dans la plupart des autres RPG), pour découvrir de nouvelles villes, y récolter quelques informations et entrer dans un donjon pour résoudre des puzzles et participer à des combats jusqu'à un boss. La jouabilité n'est en plus vraiment pas à la hauteur, en partie à cause du système de caméra qui ne propose que quelques vues (mal) pré-définies… Impossible d'obtenir l'angle de vue idéal. Entre les combats, vous vous ennuierez ou vous énerverez rapidement, malheureusement. Car BoF IV avait des atouts de taille, il aurait pu être excellent et n'est finalement que « ouais bof », comme son grand-frère. Ça vaut quand même le coup, en occaze et si vous adorez le genre… Mais attention, messieurs les non-japonisants fans de RPG, une version U.S. est prévue pour la rentrée prochaine et vaudra bien plus le coup que cette version nippone, qui vous fera passer à côté d'un bon p'tit scénario.

Julo

Les combos

Voici un exemple en images de l'utilité de « combo-iser » correctement vos sorts, pour plus d'efficacité…

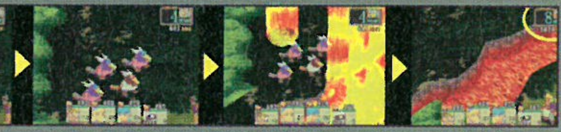


Un sort de feu classique … Pas génial !





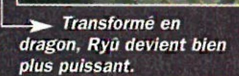
Un autre de terre.





Voici le résultat obtenu en les utilisant durant le même tour, dans l'ordre « Terre > Feu »… Rien qu'avec ces sorts de base, les dégâts sont plus grands, les combos nombreuses et les effets visuels changent (le sort de feu est bien plus efficace). En avançant dans le jeu, vous pourrez monter très très haut ! Ici, par exemple, il serait possible d'ajouter un sort de vent… En fait, il faut toujours respecter la boucle suivante : « Terre > Feu > vent > Eau > Terre ».

Note
6/10



Transformé en dragon, Ryû devient bien plus puissant.

Un nouveau système très intéressant, pour un jeu globalement décevant



Mettez-vous en garde pour apprendre les skills des ennemis.



Dans les différents menus du jeu et même en combat, de nombreuses icônes ou textes en anglais viennent faciliter le gameplay.



De nombreux mini-jeux viennent diversifier le gameplay… Mais ce n'est jamais vraiment passionnant.

Vous incarnerez un personnage à part, Fou-Lu, lors de très courtes scènes qui vous permettront d'avoir un autre point de vue sur le scénar'.



Les maîtres ont un rôle assez important dans le système d'évolution des personnages. Celui-ci vous offrira des récompenses, si vous assurez en Combos.

Toutes les sorties japonaises et US

On ne peut pas tout avoir ! Il y a des mois comme ça où on pense dénicher tous les meilleurs jeux d'import, et on se retrouve au final avec 75 % de navets. Heureusement qu'il y a Zelda, Power Stone 2 et Samba de Amigo, pour rattraper le coup. Car en lisant cette page, il y a de quoi déprimer !

Daikatana



Attendu depuis belle lurette sur PC, le nouveau bébé de John « cheveux au vent » Romero (co-fondateur d'ID Software, la boîte qui a créé entre autres chefs-d'œuvre Doom et Quake) déboule finalement dans un premier temps sur N64 japonaise ! Un choix étonnant de la part de Romero, quand on sait qu'il est plus habitué à développer sur PC que sur console... M'enfin, y fait ce qu'il veut le gars, après tout. Bref, après trois ans de gestation, Daikatana montre enfin le bout de son nez. Alors voilà, il s'agit d'un Doom-like prenant pour cadre plusieurs époques et lieux (Japon, Grèce, Norvège et San Francisco), dans lequel vous incarnez Hiro Miyamoto (un hommage de Romero au créateur de Mario. Véridique), une sorte de Ninja au look aussi futuriste que ridicule. Plongé dans des décors à l'architecture insipide, vous devez en découdre avec des ennemis au design risible et à l'I.A. proche d'une moule morte. L'action, ultra prévisible se révèle chiante à mourir, le challenge n'a aucun intérêt et la réalisation s'avère somme toute très moyenne. Bref, cette sorte de sous-Quake sans saveur n'a pas sa place sur N64, surtout face au fabuleux Perfect Dark de Rare. Un bien beau foutage de gueule, d'autant plus qu'on nous bourre le mou depuis des années avec ce projet, censé être révolutionnaire... La bonne blague.

Elwood

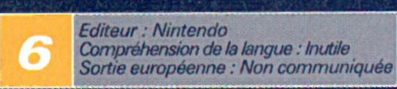
1 *Editeur : Kemco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Ben voyons...

Kirby 64

Après 4 ans d'attente, Kirby 64, le jeu qui devait sortir en même temps que la console numérairement homonyme (vous n'avez rien compris ? normal, je me la joue champion de vocabulaire), est enfin disponible dans les bacs nippons. Le titre est jeu de plate-forme de fausse, euh... bonne facture, avec énormément de possibilités puisque l'animal incarné se transforme grâce à des combinaisons adéquates, et suivant les objets qu'il assimile. Techniquement réussi et plutôt original, le jeu reste très gnangnan et plutôt super facile. Durant 4 ans, ils ne sont pas vraiment creusés les gars de chez Nintendo ! Notez tout de même, pour les amateurs, qu'il sort cet été en France.

Greg





Star Wars Episode I Racer



Près d'un an après sa sortie sur N64, Star Wars Racer fait son come-back sur la toute puissante Dreamcast... Il bénéficie donc, au passage, d'un petit lifting graphique (pas super hallucinant non plus), mais ne propose rien de bien nouveau. Pour ceux qui auraient loupé le coche, il s'agit ici de « revivre » la scène la plus speed du film : la course de Pod-Racers (véhicules anti-gravité, propulsés par d'énormes réacteurs, qui rasent le sol à plus de 500 km/h). La comparaison avec WipEout est inévitable, et c'est alors qu'on s'aperçoit du petit intérêt du produit. L'absence d'armes et d'items à ramasser, la longueur des circuits, le manque de combativité des concurrents et la relative facilité du challenge rendent rapidement le jeu ennuyeux. On enchaîne les courses, le doigt bloqué sur l'accélérateur, sans vraiment s'amuser ou ressentir de bonnes sensations... C'est bien dommage, car l'ambiance du film reste assez bien retranscrite et les bonnes idées ne manquent pas : customisation des véhicules, réparations des réacteurs en pleine course, embranchements et petites originalités sur certains tracés, etc. Mais cela ne suffit pas à briser la monotonie et l'ennui que procure ce simili WipEout. Enlevez la licence Star Wars et il ne reste pas grand-chose... Une réactualisation de coup marketing, au final trop moyenne pour mériter votre attention.

Julo


Editeur : LucasArts USA
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : La force est avec nous

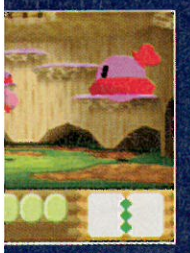
Raycrisis



Difficile d'être la suite de deux excellents shoot'em up. Layer Section, puis Ray Storm, deux des meilleurs jeux de tir sur Saturn et PlayStation sont donc les grands frères de ce titre un peu trop ambitieux. Techniquement fort, il est malheureusement trop confus au niveau des graphismes pour que l'on s'en rende vraiment compte. Très rapide et très beau, il est aussi très court (5 stages) et assez facile. Ses prédécesseurs, bien meilleurs, sont en plus assez âgés pour être dénichés à bas prix dans les boutiques d'occasion. Passons notre chemin.

Greg


Editeur : Taito
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Non communiquée



Kirby 64



Ray crisis

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible



Un mois de juin étonnamment chargé : plus de 24 jeux en test (on compte évidemment dans le lot les zappings) parmi lesquels 6 grosses bombes ludiques qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte : Code Veronica, Colin McRae Rally 2, V-Rally 2 Expert Edition, Metal Gear Solid Game Boy, le fantastique Vagrant Story, Track n' Field Summer... Comme vous pouvez le constater, une fois de plus, pas de jaloux, les consoles se partagent assez équitablement l'actualité officielle pour notre plus grand plaisir ! Les dreamcastiens en quête d'originalité pourront même se taper un trip new-age en compagnie d'Ecco le Dauphin ! Sinon, mine de rien, la PlayStation et la portable de Nintendo parviennent encore à nous surprendre, imaginez un peu ce qui va se passer dans les prochains mois sur Play 2 et Dreamcast... si les développeurs s'en donnent la peine ! Eh eh ! Bon ben voilà, c'est fait, je voulais finir cette page de garde sur une réflexion intellectuelle digne des plus grands analystes économiques, c'est gagné, maintenant, je peux aller me pieuter l'esprit tranquille !

Top rédac

Avant de partir pour l'E3 et de nous occuper du booklet qui lui est entièrement consacré, nous avons eu le temps de boucler le magazine lui-même mais non sans mal ! Des jeux PlayStation 2 arrivés à la dernière minute et sur lesquels nous vous donnons un avis complet, en avant-première ! A vous d'aller voir ce que nous en pensons. Les feux de l'actualité se sont portés également sur des titres en version officielle d'une qualité irréprochable. Colin McRae Rally 2 (PS) est un pur chef-d'œuvre, Code : Veronica (DC) est enfin en version française, et Track & Field Summer Games (N64) va vous permettre de vous défouler avant les J.O. Quant à Metal Gear Solid (GBC), il a tenu Kendy en haleine durant des heures ! Un bon cru de juin, qui devrait nous permettre de voir venir !

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Signification
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	A acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

La rédac en folie !

Julo

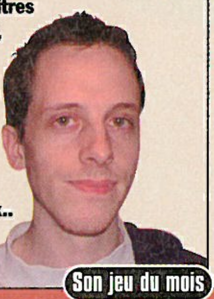
J'ai pas trop flippé ce mois-ci. Ça c'est même plutôt bien passé puisque je n'ai été malade qu'une fois. Mais bon, cet insupportable mal de bide a quand même failli me faire crever... J'ai dû appeler SOS Médecins ce soir-là, et le toubib m'a gentiment prescrit quelques placebos, en se foutant clairement de moi... Rien à faire, la médecine ne me comprend pas.

Son jeu du mois

Ecco the Dolphin (DC)

TSR

Après quatre mois de préparation physique intensive - but de la manœuvre : devenir un Willow-like - me voilà fin prêt pour l'E3. L'E3 cela veut dire des kilomètres de marche, plus de 2 000 titres consoles à voir, des soirées à arpenter un verre à la main et des sujets à trouver. Des vacances en moins ennuyeux..



Son jeu du mois

Samba de Amigo (DC)

Trazom

Since I discovered Babelfish Altavista, it is terrific how powerfull I became in english ! I mean it, it is so simple to do it in the end : one enters his text, asks for the translation and immediatly gets it ! This is it : " the french touch " deguisee ! (O.K, j'avoue, merci à RaHaN pour les modifs...).

Son jeu du mois

Colin McRae Rally 2 (PS)

Gollum

Le mois de juin, et dire que je devrais sourire. Mouais, bah, c'est bien gentil ces histoires de chaleur accablante, de chapeau de paille et de menthe à l'eau, mais n'oublions pas l'essentiel ! Roland Garros et l'Euro 2000 se pointent et je suis juste supra enrubhé. Ah ! si j'étais paysan dans le Lot, j'aurai au moins évité de vous lourder !



Son jeu du mois

Vagrant Story (PS)

Willow

En ce moment, je ne joue pas trop le soir, non, je sors. La plupart du temps, je vais boire des jus de pamplemousse dans des bars à bière. C'est pour le concept, vous comprenez... et, accessoirement, je me fais tatouer parce qu'un mec tatoué qui boit du jus de pamplemousse dans une Guiness Tavern, ça tape !



Son jeu du mois

Colin McRae Rally 2 (PS)

LES JEUX DU MOIS

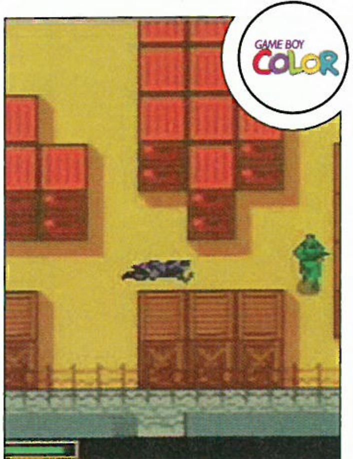
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :




Colin McRae Rally 2 (PS)



Samba de Amigo (DC)



Metal Gear Solid (GBC)



Track and Field Summer Games (N64)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	25 pts
2	ISS Pro Evolution (PS)	19 pts
3	Vagrant Story (PS)	13 pts
4	Tenchu (PS)	10 pts
5	Tekken Tag Tournament (PS2)	9 pts
6	Zelda Ocarina of Time (N64), Samba de Amigo (DC), Marvel Vs Capcom 2 (DC)	8 pts
7	Soul Reaver (PS), Dead or Alive 2 (DC)	7 pts
8	Street Fighter Ex 3 (PS2), Zelda Majora's Mask (N64)	5 pts
9	Colin McRae Rally 2 (PS)	4 pts
10	Code Veronica (DC), Resident Evil 3 (PS), Fear Effect (PS)	3 pts

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2)
WILLOW >>>>>>>>> Jet Set Radio (DC) et Alone in the Dark 4 (PS)
CHRIS >>>>>>>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Munch's Oddysee (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>> Silent Hill 2 (PS2) et Perfect Dark (N64)
KENDY >>>>>>>>>> Hidden and Dangerous (DC) et Metal Gear Sons of Liberty (PS2)
GREG >>>>>>>>>>> Final Fantasy 9 (PS) et SNK Vs Capcom (DC)
T.S.R. >>>>>>>>>>> Metal Gear Solid Sons of Liberty (PS2) et Perfect Dark (N64)
TRAZOM >>>>>>>>> GT 2000 (PS2) et Virtua Tennis (DC)
RaHaN >>>>>>>>>>> Metal Gear Solid Sons of Liberty (PS2) et The Bouncer (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Final Fantasy IX (PS)

JOYPAD MEGASTAR

mega Joypad star

C'est un petit déferlement de Megastar qui s'abat sur la rédaction ! Ainsi, les grands lauréats du mois ont été sans conteste Colin McRae Rally 2 (PS), Metal Gear Solid (GBC), Vagrant Story (PS), V-Rally 2 (DC), Resident Evil Code : Veronica (DC) et Track & Field Summer Games (N64).

RaHaN

Tous les ans, c'est la même chose. Je me dis, ouais, cool, l'E3 arrive, je vais voir plein de jeux d'enfer, aux U.S., présentés par des blondes en tutu (je trippe sur les tutus). Pis après, en général, on finit sur les rotules et on a grave envie de rentrer. Cette année, rien que les rendez-vous m'ont calmé, tellement y a de jeux... Moi, je dis : on va périr !

Son jeu du mois

Vagrant Story (PS)

Chris

Maintenant que nous disposons tous d'une tribune libre, j'en profite pour avouer mon amour inconditionnel et mon admiration profonde pour M. Kendy Ty. Personne, avant lui, n'avait su me toucher en mon for intérieur comme ce petit bonze aux tatouages apparents. Sa maïeutique profonde me laissera définitivement baba. Kendy Ty, c'est un peu mon « mini me » à moi...

Son jeu du mois

Metal Gear Solid (GBC)

Elwood

Je sais pas si vous avez remarqué, mais, en ce moment, à Paris, y a plein de monuments historiques en rénovation, avec plein d'échafaudages autour. Eh ben, vous savez quoi, la grande mode, c'est de grimper sur ces édifices en pleine nuit, pour se faire des trips de SWAT furtif. Bon, c'est un peu dangereux, super interdit et mieux vaut ne pas se faire gauler...

Son jeu du mois

Colin McRae Rally 2 (PS)

Kendy

Bon ben, c'était le dimanche 7 mai et je crevais la dalle le soir. J'ai sorti ma poêle et je me suis fait une omelette sans tomber dans les vapes de fatigue. Elle était vraiment super bonne. Ça faisait quand même six mois que je n'avais pas « cuisiné » puisque j'achetais de la bouffe à emporter. Cette expérience restera gravée au plus profond de moi... pour finir, au petit matin, au fond des W.C. Sniff !

Son jeu du mois

Metal Gear Solid (GBC)

Greg

Le mois dernier, à Cartoonist, outre les auteurs de DA (d'ailleurs Bernard Dèryes, M. Ulysse 31, est un fan de Final Fantasy), il y avait un stand avec Soul Calibur. N'y ayant pas touché depuis 6 mois, je me suis fait éclater, ce qui en a déçu certains : « Ouais, t'es vraiment de Joypad, toi ? ». Ils sont encore nombreux à nous croire invincibles aux jeux...

Son jeu du mois

Samba De Amigo (DC)

Machine PlayStation Genre Dungeon RPG



Vagrant Story



Combien de chefs-d'œuvre sont sortis des studios de Squaresoft ? Beaucoup, plus un, j'ai nommé Vagrant Story. Un titre à la croisée des nombreuses spécialités de l'éditeur : un mets de premier choix !

Beaucoup ont comparé Vagrant Story à un Metal Gear Solid médiéval. Il n'en est rien, si ce n'est côté qualité et mise en scène. Car tout comme le hit d'Hideo Kojima, Vagrant Story peut se targuer de réunir toutes les qualités, et quasiment aucun défaut. Une technique de pointe, une esthétique irréprochable, une bande son fabuleuse, un scénario captivant, une mise en scène digne du cinéma, un gameplay magnifiquement réglé et un intérêt asymptotique ! Une fois de plus, Square se surpasse… C'en deviendrait presque lassant !





fiche technique

Editeur	Squaresoft/Crave
Développeur	Squaresoft
Genre	Dungeon RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de CD	1
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Léa Monde

Le contexte de Vagrant Story rappelle celui de Final Fantasy Tactics : une guerre brutale oppose les chevaliers de Crimson Blade (la lame pourpre) au Cult de Mullenkamp, dans les murs de Léa Monde. Parachuté au beau milieu du conflit, le héros, Ashley Riot, est un agent d'élite. Il fait partie du corps des Riskbreaker (les casseurs de risques), une unité spéciale des chevaliers de Valendia. Rencontrant par hasard Sydney Losstarot, leader mystérieux du culte de Mullenkamp, Ashley se voit transformé en pion sans pouvoir mot dire, avançant sur l'échiquier d'un jeu incompréhensible mené par Sydney. Car le jeu de ce dernier se déroule au sein d'une intrigue qui dépasse, comme de bien entendu, les deux protagonistes. Sydney semble en savoir bien plus sur le compte d'Ashley qu'il ne veut le dire et manipule ostensiblement des pouvoirs sombres et inconnus. Que cachent réellement les souterrains de Léa Monde ? En quoi consiste vraiment la magie et surtout, qu'en est-il d'Ashley et de son âme ? Subtilement différente des histoires dramatiques des Final Fantasy, celle de Vagrant Story s'apparente à un brillant huis clos entre deux personnages forts, jouant au chat et à la souris, sur un terrain qui leur est inconnu. Une histoire qui tient immanquablement en haleine…





Les effets lumineux, spécialité de Square, sont une fois de plus fantastiques.



Les boss, dès le début, sont des plus impressionnants. Ils sont en outre impeccablement animés.

Un gameplay mythique

Pour la première fois depuis Final Fantasy Tactics (qui ne sortira malheureusement jamais chez nous), Squaresoft nous livre, avec Vagrant Story, un jeu pur, profond et riche sous tous les aspects. En effet, clairement destiné aux fans de systèmes complexes et de bidouilles, de réelles tactiques et de scénarios alambiqués, Vagrant Story mixe tous les genres : aventure, action, RPG, autant Tactical que Dungeon. Il me fait un peu penser à un Diablo béni par le soin du détail japonais. La majeure partie du jeu s'avère être, en effet, une succession de salles et de couloirs, renfermant monstres et trésors. Ashley pourra les arpenter armes sorties ou non. Car Vagrant Story propose également des passages puzzles, qui nécessitent un peu de jugeote. Ils ne sont pas sans rappeler ceux de Soul Reaver, puisqu'ils se basent sur la manipulation de blocs. A la différence près qu'ils ont des propriétés variables : certains sont indestructibles, les uns peuvent être soulevés, les autres roulés, etc. Les développeurs ont poussé le vice du détail jusqu'à une option amusante : activée, celle-ci s'enclenche dès que vous

Une richesse graphique au service d'un gameplay non moins profond !



Un exemple de puzzle à base de blocs. Il faudra en passer un certain nombre de l'autre côté de la traverse pour continuer.



Les scènes en extérieur sont rares, mais le moteur les gère à merveille.

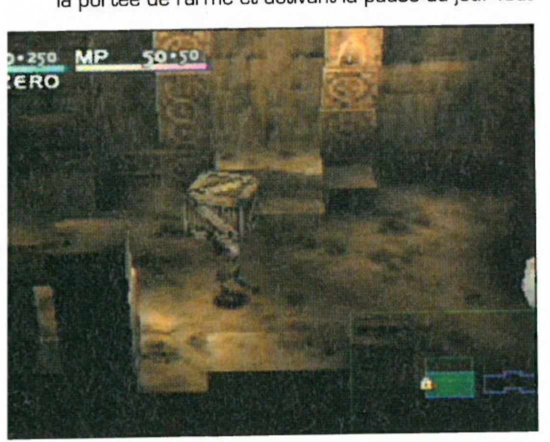
avez résolu un puzzle, vous permettant de le refaire le plus vite possible pour taper le highscore ! Une option tout à fait inutile mais qui, tout comme le reste du jeu, montre le polissage impeccable de Vagrant Story et sa cible : les core gamers, c'est-à-dire les joueurs purs et durs.

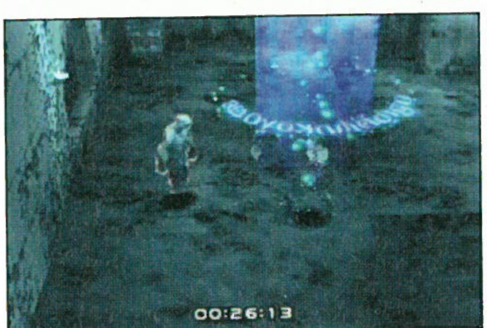
Et le jeu dans tout ça ?

Vagrant Story est bourré de détails. Oui. Mais revenons au gameplay, je n'en ai pas fini. Lorsqu'Ashley sort ses armes, le mode Battle s'enclenche. Dès lors, si le joueur presse le bouton attaque, une sphère en wireframe jaillit du personnage, indiquant la portée de l'arme et activant la pause du jeu. Tout objet pris dans la sphère peut être attaqué, et avec précision suivant sa taille. En effet, plus un objet est gros, plus il est divisé en parties différentes. Dans le cas d'un dragon, par exemple, on aura : tête, corps, queue, pattes avant, arrière, gauches et droites, cou, etc. Chaque partie offre un pourcentage de toucher et des dégâts maximums, variables suivant l'exposition, l'arme utilisée, etc. Dès lors, une dimension tactique apparaît, permettant aux acharnés de planifier des attaques plus efficaces et mieux pensées. On choisit où l'on frappe, on presse à nouveau le bouton d'attaque et le temps reprend son cours, laissant le jeu résoudre l'assaut. Mais ça ne s'arrête pas là. Ashley pourra également acquérir diverses capacités particulières. Pour commencer, les chain abilities. Lorsqu'un coup est lancé, au moment précis où il porte, le



Les combats sont très tactiques : quelle cible choisir, mais surtout où frapper ?







Customisons !

Les items pourront vous occuper des heures. Trouver les bonnes combinaisons, entraîner ses armes, boucliers et armures à mieux réagir envers certains ennemis... Un régal !



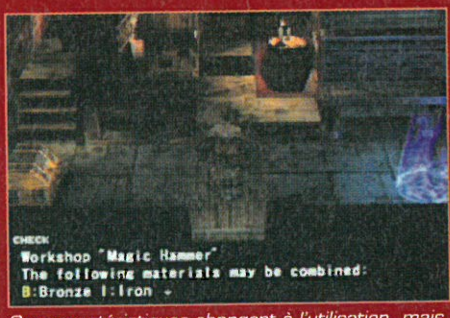
Equiper des items, c'est monnaie courante. Mais il faudra changer souvent de configuration pour tirer parti de ses armes.



En effet, chacune d'elles a des caractéristiques propres, à commencer par le rapport portée/puissance...



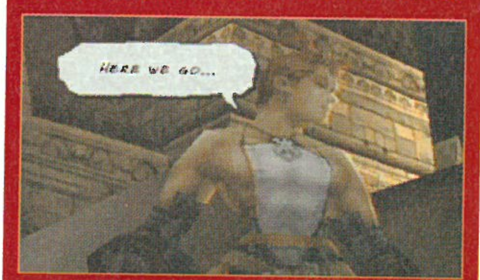
... mais surtout, au fur et à mesure de leur utilisation, des « affinités ». Ici, cette arme est excellente contre les morts-vivants mais pas contre les humains.

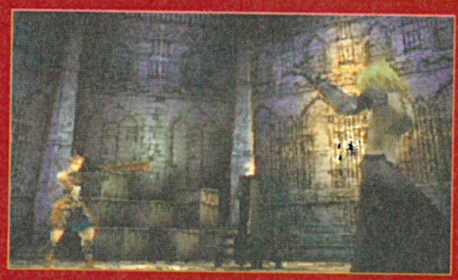


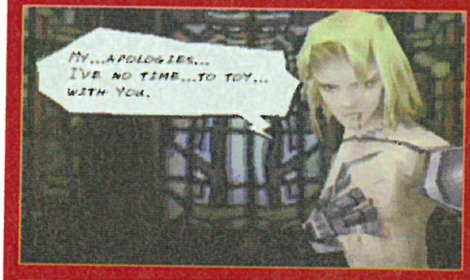
Ces caractéristiques changent à l'utilisation, mais aussi dans les workshops, qui permettent de créer de nouvelles armes en en désassemblant d'anciennes...

Cinémaaaa !

Vagrant Story n'a rien à envier à Metal Gear Solid côté mise en scène des cinématiques temps réel... Introduction de personnages, arrivée des boss, déroulement du scénario et flash back mystérieux dans la mémoire du héros, tout est traité avec des cadrages adéquats et un soin du détail remarquable.

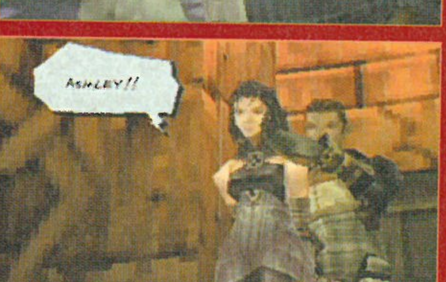




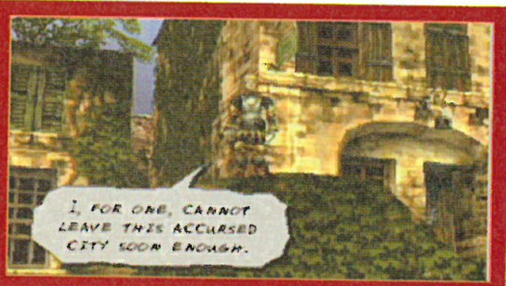


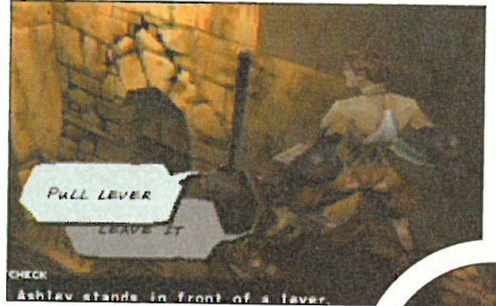












joueur pourra presser un bouton pour enchaîner avec une de ces chain abilities. Celles-ci offrent diverses possibilités : dégâts supplémentaires, changement d'états (paralysie, poison, etc.), régénération de points de vie ou de mana en fonction des dégâts infligés... et peuvent être enchaînées à l'infini, à la seule exception de ne jamais exécuter la même deux fois de suite. Du coup, vous vous dites qu'une fois le timing maîtrisé, vous allez vous faire tous les monstres en un assaut ! Eh bien non, car chaque enchaînement réussi fait monter votre jauge de risque. Plus celle-ci est haute, plus vos chances de toucher diminuent, et plus celles de vos adversaires augmentent ! On comprend dès lors qu'en présence de nombreux ennemis dans une salle, ces derniers ont la part belle si votre risk jauge est élevée. Mais c'est en réussissant des chain abilities qu'on en acquiert de nouvelles... ainsi que leur pendant défensif, les defense abilities, qui fonctionnent suivant le même principe. Au moment précis où un adversaire vous touche, vous pouvez enclencher une de ces abilities, pour vous protéger, infliger un pourcentage des dégâts reçus à votre adversaire, contrer les changements d'état, etc. Plus classique mais toujours pratique : les sortilèges. Ceux-ci seront appris une fois lus sur les parchemins trouvés sur des monstres ou dans des coffres. Soins, attaques, variations d'état, mais aussi sorts de zone qu'il vous faudra lancer au moment opportun et régler avec minutie dans la sphère de targeting en fonction de la position des ennemis. Enfin, pour finir avec les capacités, Ashley pourra aussi apprendre des break moves, attaques spéciales dévastatrices, mais qui lui coûteront quelques points de vie.



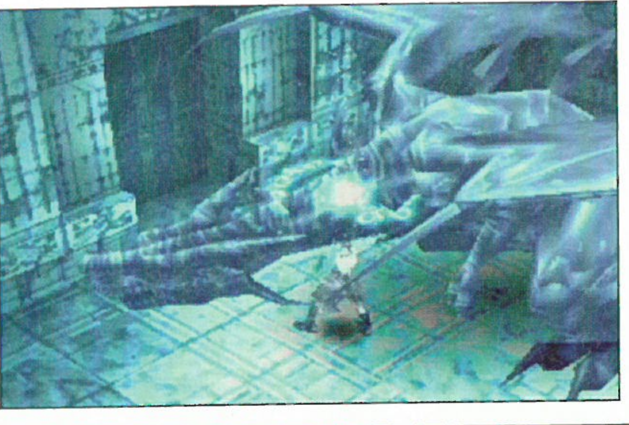
Le plan, inévitable et bien conçu.



Ashley prépare avec soin un sort de zone, de manière à toucher le plus de parties corporelles possible de son ennemi.

Et les items ? Parlons-en, tiens

Et encore, tout ça est très simple à gérer, puisqu'une simple pression du bouton L2 vous permet d'accéder à des raccourcis vers les items, les break moves, chain et defense abilities séléctionnées. Mais tout cela était sans compter avec la touche finale : la possibilité de customiser son équipement. Chaque arme est, en effet, faite de deux parties : le grip et la lame. Il est ainsi possible de dissocier des armes, pour en faire de nouvelles, meilleures. On peut aussi leur adjoindre des gemmes magiques pour modifier leurs propriétés. Enfin, les armes ont des « affinités » avec les différents types de cible : race et attributs des ennemis. Respectivement, on trouve, entre autres, dragon,







La vue subjective permet non seulement de voir des passages cachés mais aussi d'apprécier la modélisation des ennemis.

Track & Field RPG

Sortilèges et Break Arts fonctionnent de manière classique. Les chain et defense abilities, elles, sont soumises à des règles un peu moins communes :



Il faut commencer par affecter les 3 chain et les 3 defense abilities qu'Ashley peut tenir prêtes.



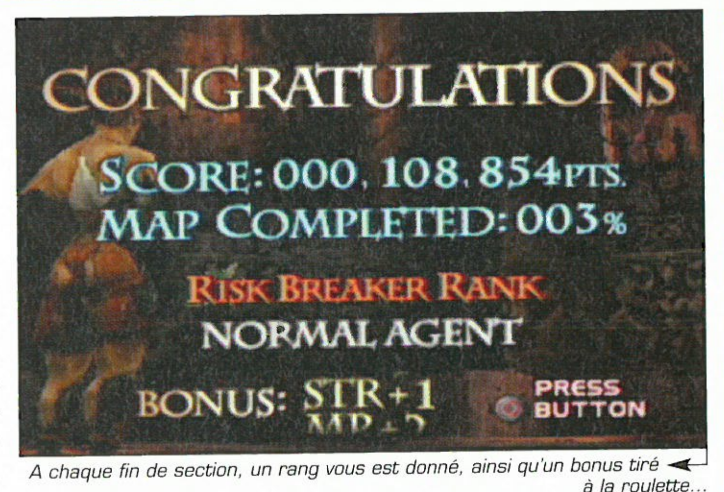
A vous de choisir ensuite celles à employer, en fonction du bouton pressé. Le timing est très serré, il faut s'entraîner !



La touche L2 permet d'avoir accès à tous ces talents et de les re-paramétrer comme vous l'entendez à tout moment.

humain, bête, mort-vivant, pour la race, et lumière, ténèbres, feu, air, eau, pour l'attribut. En utilisant une arme, un bouclier ou tout autre équipement, vous modifiez les affinités, sachant bien entendu qu'elles sont plus ou moins opposées... Enfin, le meilleur, c'est que vous pouvez combiner des armes appartenant à la même classe pour conserver ou mixer leurs affinités ! Ah, mon Dieu, je pourrais vous en écrire encore des lignes et des lignes, mais je sens que cela me vaudrait des ennuis (ndTSR : et comment !)... Enfin, bref, il faut tout de même conclure : foncez ! Vagrant Story est une pure bombe, graphiquement au top du top (merci Hitoshi Sakimoto, le designer de FF Tactics), et dont les nombreux ingrédients se réunissent merveilleusement sous la bannière d'une réussite sans partage. Ouah, ça c'est de la conclusion !

RaHaN



A chaque fin de section, un rang vous est donné, ainsi qu'un bonus tiré à la roulette...

Notes



19 Technique
Du grand art, comme d'habitude avec Squaresoft.

19 Esthétique
Avec Soul Reaver, les plus belles textures PlayStation jamais vues !

18 Animation
Excellente, surtout les attitudes des boss.



17 Maniabilité
Un système complexe à maîtriser, mais complet et bien pensé.



19 Sons
Des bruitages sidérants de qualité et des musiques grandioses !

16 Durée de vie
Moins long que les titres habituels de l'éditeur, mais très « rejouable ».

Plus
Une réalisation hors du commun.
Un mélange réussi et original.



Moins
Tout en anglais...
... mais moi, je m'en fous...



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La tendance est amorcée. Peut-être aurons-nous enfin droit à toutes les productions Squaresoft ? Toujours est-il que, pour le moment, Chrono Cross n'est pas annoncé... et c'est bien dommage, tant ce RPG soutient brillamment la comparaison qualitative avec Vagrant Story ! Mais ne vous inquiétez pas, on le surveille activement...



L'avis de RaHaN

Vagrant Story déchire ! Non seulement le plus beau jeu PlayStation avec Soul Reaver mais aussi un titre d'ores et déjà cultissime par son gameplay fantastique et le mélange réussi de ses nombreuses influences. Il ne lui manque que la parole, littéralement, et encore, cela évite de faire traîner les dialogues en longueur... Achetez-le !

L'avis de Greg

Voici certainement l'achat indispensable ce mois-ci, toutes consoles confondues. Plus passionnant que Diablo auquel il emprunte des éléments, plus intéressant que Tomb Raider auquel il pique aussi quelques trucs, VS est le jeu parfait pour qui se prétend un minimum amateur de jeu vidéo. Un jeu qu'il faut posséder, un point c'est tout !

Machine PlayStation Genre Simu. de rallye



Colin McRae Rally 2

Mega Joypad star

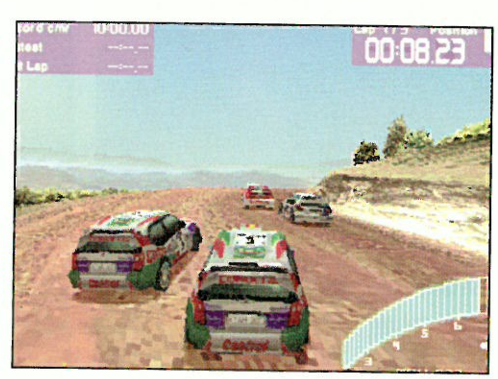
On s'y attendait tous plus ou moins, la suite de Colin McRae Rally tient toutes ses promesses. Un deuxième volet d'une efficacité redoutable aussi indispensable que Gran Turismo 2. Gentlemen, start your engine !

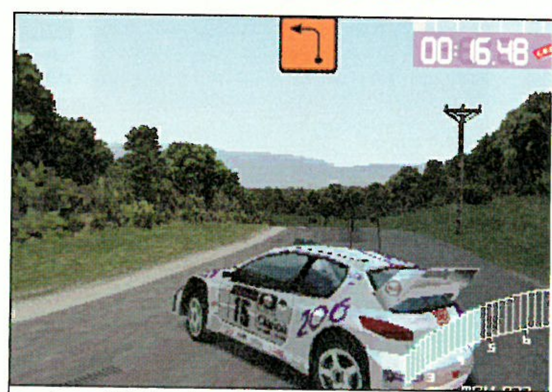
En matière de simulation de rallye, bien que cette année nous ayons eu droit à deux produits d'exception (à savoir V-Rally 2 et Rally Championship 2000), Colin McRae Rally est resté dans le cœur des amateurs de courses poussiéreuses LA référence ultime. Eh oui, malgré leur niveau de qualité respectif, les titres d'Infogrames et d'Electronic Arts ont divisé les lecteurs de Joypad. Vos nombreux e-mails en témoignent ! Le deuxième volet de Colin McRae Rally, en revanche, devrait logiquement mettre tout le monde d'accord. Pourtant, après y avoir joué de longues heures, un constat s'impose : comme Gran Turismo 2, cette suite ne bouleverse pas de manière fondamentale le genre. Pas question de parler de révolution, le terme évolution convient nettement mieux à Colin 2. Mais quelle évolution !

Deux styles de gameplay

A l'instar de V-Rally 2, Colin McRae Rally 2 propose un choix pléthorique de modes de jeu. Rien de foncièrement super original certes, mais les game-designers de Codemasters ont su s'inspirer efficacement de la concurrence pour ne léser aucun joueur. L'une des principales critiques formulées à l'égard du premier volet concernait l'impossibilité d'affronter d'autres concurrents. Que voulez-vous, si les puristes apprécient le fait de courir contre le temps de références des pilotes adverses, le grand public, lui, n'aime pas trop se retrouver seul à l'écran avec pour uniques compagnons les virages et la végétation. Le mode Arcade est là pour ça. Ultra complet, ce dernier permet de disputer un championnat (vos victoires débloqueront de nouveaux tracés et des voitures de classe supérieure), de défier le chronomètre et de s'exercer sur les circuits délockés en Course Simple. Tout ça avec une, deux, trois, quatre ou cinq voitures gérées par le CPU aux trousses. C'est vous qui décidez ! En multi-joueurs, en revanche, vous ne serez que deux en piste. Sur ce coup-là, V-Rally 2 fait mieux. Sinon, contrairement au mode Rallye qui, nous le verrons plus tard, revêt un caractère simulation nettement plus poussé, le pilotage a été ici considérablement simplifié. En gros, la « pédale » de frein ne sert pas à grand-chose, on peut trajecter comme un goret et percuter les autres caisses sans subir le moindre dommage. Bref, c'est hyper accessible même pour une fille (ndlr : tu vas te faire des amies, Willow...). Les tracés (en boucle) sont, quant à eux, totalement différents de ceux du mode Rallye. Un bon défouloir, dynamique, speed, assez chaud en mode Intermédiaire lors des courses avancées mais qui ne retiendra pas longtemps les amateurs de simulation. Les fans d'instantané, eux, y trouveront leur compte.







La modélisation des caisses tue ! C'est monstrueux !



fiche technique

Editeur	Codemasters
Développeur	Codemasters
Genre	Simulation de rallye
Nbre de joueurs	1 à 4 (alternance)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de spéciales	+ de 70
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Bientôt sur PC et Dreamcast !



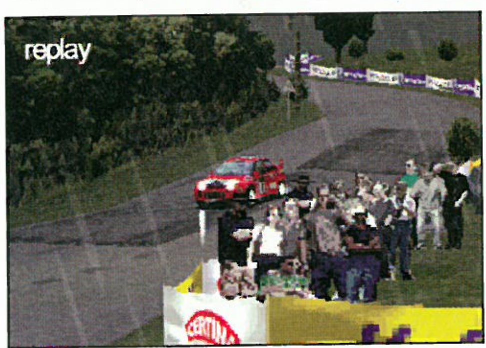


Le vif du sujet

Le vif du sujet, c'est, bien évidemment, le mode Rallye. En ce qui concerne la conduite tout d'abord, V-Rally 2 et Rally Championship ont beau être des titres très agréables à prendre en main, on éprouve incontestablement plus de plaisir au volant des voitures de Colin McRae Rally 2. Comme nous le disions le mois dernier, si on retrouve globalement ses marques par rapport au premier volet (ah, les dérapages, quel bonheur !), de nombreuses choses ont subi des améliorations significatives, notamment l'impression de vitesse vraiment fulgurante, le transfert des masses, les facteurs d'adhérence (les bagnoles ne chassent plus comme un hors-bord) ou bien le jeu des suspensions beaucoup moins exagéré que dans le titre d'Eden (les caisses ne rebondissent pas autant). Tous ces changements transcendent littéralement le gameplay de la précédente édition ! Autre atout par rapport à ses concurrents, les tracés de Colin 2 proposent des enchaînements de virages moins linéaires qui requièrent un pilotage plus nerveux. En Championnat (évitez de jouer en novice, trop facile), vous devrez vraiment soigner vos trajectoires et éviter le moindre contact avec les éléments du décor pour grappiller de précieuses secondes. On a le cœur qui bat, les doigts qui transpirent, les pupilles qui se dilatent à l'annonce d'un virage en épingle à cheveux, on jette des coups d'œil nerveux au récapitulatif du classement à chaque passage de Check Point... c'est le pied, quoi ! Codemasters a vraiment trouvé le compromis arcade/simulation idéal, ce petit truc



Les modèles physiques, vraiment exceptionnels, enterrent tout simplement ceux de V-Rally 2 !



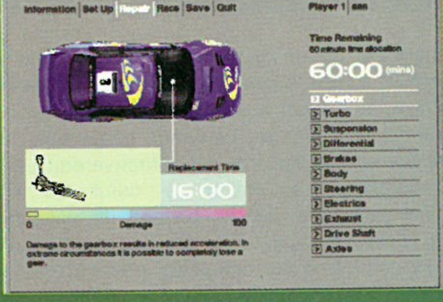




La phase préparation

En mode Championnat, avant chaque couple de spéciales, vous devrez vous informer sur la configuration de la route (gravier, boue, tarmac) et sur les conditions météorologiques (qui peuvent changer en cours d'étape), afin de régler votre voiture le plus efficacement possible. Une phase à ne pas négliger, si vous souhaitez finir une spéciale avec un bon chrono. Plus concrètement, vous pourrez agir sur sept points de tuning (pneus, boîte, suspensions, rapport de puissance, répartition du freinage, puissance du freinage, sensibilité de la direction) et effectuer 10 types de réparation. Et comme dans la vraie vie, vous disposez de 60 minutes pour la remise en état de votre bolide, à vous de bien gérer le temps qui vous est imparti en donnant la priorité aux pièces les plus importantes.

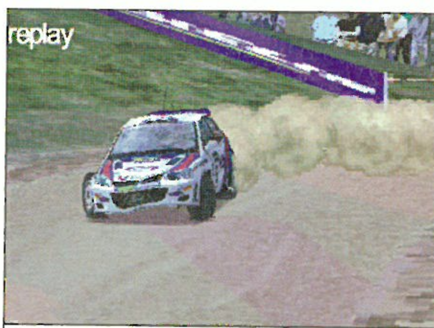








La meilleure simulation de rallye, tout simplement



Des effets de projections très variés qui dynamisent considérablement les sensations de pilotage.

Notes

17 Technique
Malgré des ralentissements et le clipping, Colin 2 bénéficie d'un moteur de jeu hors du commun.

17 Esthétique
Des circuits très détaillés et variés. Modélisation des voitures irréprochable. Du bon boulot.

16 Animation
On note de temps à autre de légères chutes de frame-rate. Excellente impression de vitesse.



18 Maniabilité
Ni trop arcade, ni trop simulation. Le compromis parfait.

19 Sons
Des bruitages exceptionnels qui ne se retrouvent dans aucune autre simulation de course automobile.

17 Durée de vie
Plus de 60 spéciales, un championnat assez difficile et des tas de trucs à débloquer.



Plus
La réalisation technique, les spéciales. Les sensations de pilotage.

Moins
Quelques ralentissements, du clipping. Bah, heu... pas d'éditeur de circuits ?



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Codemasters envisagerait de porter Colin McRae Rally 2 sur Dreamcast. On ne peut que se réjouir d'une telle nouvelle au vue des qualités de la version PlayStation. A la rédac', on prie tous à genoux sur des tessons de bouteilles pour qu'ils ne se dégonflent pas, chez Codemasters !

Rally Masters

En mode Rallye, outre la possibilité de disputer un championnat (jusqu'à 4 joueurs en alternance), des rallyes simples, des étapes uniques et un contre la montre, vous pourrez participer à une épreuve de Rally Masters en mode Défi. Cette compétition un peu spéciale mais très technique oppose en fait deux pilotes sur deux circuits identiques disposés en parallèle. Un peu trop facile en mode Novice et en Intermédiaire, le Défi vous fera suer des doigts en Expert. Dernière précision : ce n'était pas le cas dans notre version mais, normalement, il sera possible de jouer à deux en écran splitté. A vérifier ! Sinon, pour finir en beauté, Colin 2 comprend plus de 70 spéciales réparties sur 10 zones géographiques, 21 modèles de voitures (Kit Car, WRC) mais pas d'éditeur de circuits... Voilà, vous savez tout.





fédérateur qui se ressent une fois le paddle en main et à côté duquel EA et Eden sont passés. Et puis, techniquement, CMRR2 a de quoi émouvoir les plus blasés. Le rendu graphique des décors et des voitures n'a effectivement pas grand-chose à envier à celui de GT. L'environnement sonore, quant à lui, conserve son réalisme inégalé. Pour finir, les développeurs n'ont pas lésiné sur ces petits effets spectaculaires qui contribuent à renforcer l'immersion du joueur : déformations, projections en tout genre, retour de flamme du pot d'échappement, changements météo en temps réel, salissures... rares sont les moteurs 3D qui peuvent se targuer de proposer un niveau de détails aussi poussé. Deux petits bémols toutefois : sur notre version (non déf. à 100 %), certaines conditions météo affectaient le frame-rate et le clipping variait d'une spéciale à l'autre. Mais ces quelques défauts ne devraient pas vous empêcher de profiter de cette petite bombe ludique ! Vivement la version Dreamcast !

Willow



En mode Deux Joueurs, pas de concurrents gérés par la machine. Dommage.



L'avis de Willow

titre incontournable et ultra efficace qui procure de meilleures sensations que ses
x principaux concurrents, V-Rally 2 et Rally Championship 2000. Codemasters
s livre là l'une des toutes dernières grandes simulations de la PlayStation. A
séder coûte que coûte, si l'on est fan de sport mécanique !

L'avis de Trazom

Ils l'ont dit, ils l'ont fait ! CMR 2 est bien la merveille tant attendue par les fans de course auto, et annoncée par Codemasters. Des voitures et des spéciales de toute beauté, un réalisme encore poussé et des modes de jeu pour tous les publics. Un chef-d'œuvre ! Un achat indispensable pour tous les amoureux de rallye !


te des magasins
PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559
FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
NOUVEAU !
OUVERTURE EN JUIN 2000 !
LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
AVEC DES CADEAUX
COMME CA..
1er Prix : UN SCOOTER ZIP 50cm³
PIAGGIO
2ème Prix :
UNE PLANCHE DE SURF "SHORTBOARD"
QUIKSILVER
Q-STIX
Surfboards
et
300.000 Frs
en
Bons d'Achat* !
C'EST PLUS UN CONCOURS**...
C'EST UN HOLD-UP
Du 1er au 30 Juin 2000,
venez retirer votre Bulletin de Participati
dans tous les Magasins
SCOREGAMES
MULTIME
*Voir conditions en magasin

Machine **Dreamcast** Genre **Survival horror**



Resident Evil Code: Veronica



Frissonner, stresser, pleurer et parfois bâiller. La palette des émotions proposées lors d'une partie de Resident Evil Code : Veronica est aussi vaste que contrastée. Une aventure superbe et prenante, mais qui dissimule toutefois quelques zones d'ombre. Les fans lui pardonneront... amplement !

Je me souviens, il y a quelques mois, c'était en février d'ailleurs, Bio Hazard Code : Veronica, comme on l'appelle en japonais, débarquait après plusieurs années d'attente haletante. Les premières images du Net toutes pourries avaient suffit à faire monter la fièvre. C'est donc fébrile que je découvrais l'aventure. A l'époque, plus les zombis s'affalaient à mes côtés, plus mes sensations évoluaient en ordre dispersé. Des séquences cultes d'un côté, des tares incompréhensibles de l'autre. Pourtant, au final, je m'étais laissé happer par les charmes sombres de la dernière réalisation des équipes de Shinji Mikami. Le plaisir de stresser, le sentiment de vivre un moment fort avaient fait pencher la balance. Code : Veronica comportait des défauts, c'est un fait, mais restait une bombe ludique riche en émotions. Un fait rare. Et puis, c'est tout de même amusant de se rendre compte du nombre de souvenirs qui se bousculent à la simple évocation du titre. Ça donne, à cette intro, un côté faussement nostalgique, limite contemplatif. La classe. Pour l'instant, dès qu'on parle de Dreamcast, deux titres reviennent invariablement : Shenmue et Code : Veronica. Dans le fond, il doit bien y avoir une petite raison... à moins que côtoyer trop souvent des êtres à la peau putréfiée ne perturbe mon bulbe ramolli. C'est une possibilité.

Certains regards suffisent à vous glacer le sang. Si tant est qu'il vous en reste encore.

fiche technique

Editeur	Eidos Interactive
Développeur	Capcom Japon
Genre	Survival horror
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de GD	2
Spécial	Kit de vibration
Existe sur	Rien d'autre

Les charmes de l'enfer

Véritable suite de Resident Evil 2, Code : Veronica vous glissera de nouveau dans la peau de la belle et élancée Claire Redfield, ainsi que dans celle d'autres intervenants au sang chaud comme le très crispant Steve et le vaillant Chris (frère de Claire et héros du premier volet, mais si, rappelez-vous !). Une cinématique des plus percutantes suffit à vous plonger au cœur de l'action. L'aventure débute alors que Claire, partie à la recherche de son frérot, tombe entre les mains des gardes de la redoutable société Umbrella. Enfermée dans les geôles d'une île perdue au beau milieu de l'océan, Claire profitera d'un étrange retournement de situation pour s'évader. L'enfer peut alors s'abattre avec férocité sur elle... de nouveau. L'orage gronde. C'est une certitude, dès les premières séquences, les développeurs souhaitaient soigner l'ambiance. A l'image de Dino Crisis, si les caméras suivent ici l'action pour la dynamiser tout en suscitant habillement l'effroi, vous ne serez pourtant à aucun moment maître des angles de vue. Intéressant aussi de remarquer que bien que le jeu soit en 3D intégrale, le degré de détails présents à l'écran reste assez stupéfiant. On distingue ici des scolopendres rampant dans des souterrains, tandis que là un regard suffit à discerner un cadavre léché par des flammes. Vous comprendrez aisément que l'ambiance du jeu y gagne



Digne frère, Chris parviendra-t-il à secourir son adorable sœur ? Les apparences sont parfois trompeuses.



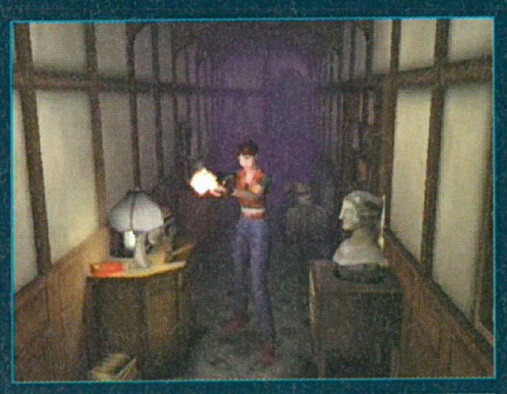
en profondeur et que la joie de la découverte cède vite la place à l'effroi. Remarquez, ça tombe plutôt bien pour servir un survival horror.

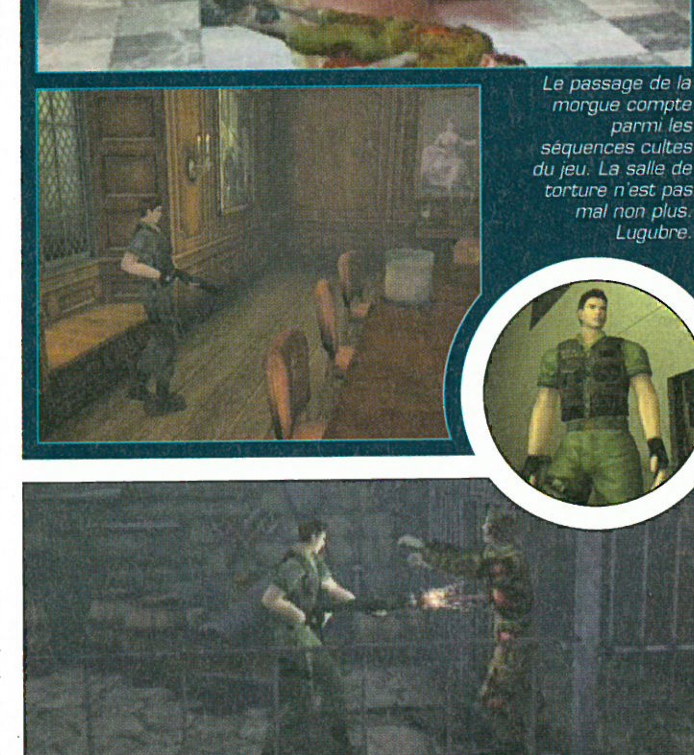
La raison du cœur

Claire a beau être charmante, elle possède la fâcheuse habitude de vouloir se prendre pour un balai ou un pantin (au choix) de compétition. Les zombis étant de sales copieurs, ils l'ont imité et déambuleront devant vous avec la rigidité d'une batte de base-ball. Résultat : les mouvements des différents protagonistes sont raides et certaines étapes d'animation manquent cruellement. Vraiment dommage pour les yeux... et pour les oreilles aussi car, si les musiques et les bruitages d'ambiance sont excellents, le bruit des pas et les déflagrations des armes font sérieusement peine à entendre. Pas le moindre volume dans ces sons tout étouffés. Etrange. Toutefois, il faut avouer que l'homme est un animal qui s'habitue très, mais alors très vite (à tout et n'importe quoi, d'ailleurs) et qu'après un petit temps vous ne ferez plus attention à cette relative gêne auditive pour mieux vous imprégner du scénario. Hum, à ce sujet, je sais que j'en fais limite une obsession, mais pourquoi existe-t-il toujours autant d'invraisemblances scénaristiques ? Par exemple : la réintroduction de Wesker dans le scénario est juste scandaleuse ! Hop, une apparition et demie aussi brève qu'incompréhensible et on n'en parle plus. Aucune explication sur son retour, on appelle ça créer des rebondissements... parce que euh, on en

L'antre de la folie

La gestion des éclairages en temps réel est simplement fabuleuse. L'alternance entre thèmes chaleureux (boiserie, tapisserie) propices à l'évocation d'une maison hantée et ceux plus froids (béton, acier) significatifs des environnements scientifiques se mêlent habilement, tandis que la variété des lieux (près d'une dizaine de thèmes graphiques) permet de nous maintenir en haleine. Pas de doute à ce sujet, la Dreamcast n'est pas encore poussée dans ces derniers retranchements, mais on commence à mieux cerner ce que machine « nouvelle génération » signifie et surtout peut apporter !





Le passage de la morgue compte parmi les séquences cultes du jeu. La salle de torture n'est pas mal non plus. Lugubre.

avait besoin pour le rythme du jeu ! Décidément, c'est trop facile d'être scénariste chez Capcom. Mais bon, que les fans ne s'insurgent pas trop vite car, dans l'ensemble, le scénar' s'illustre néanmoins par sa qualité, avec au cœur de l'histoire l'effrayant couple Alfred et Alexia Ashford. En outre, quelques surprises de taille vous attendent dans le dernier quart du jeu dont un passage absolument fantastique qui me fait jubiler intérieurement à sa simple évocation. Si vous adorez la série, apprêtez-vous à serrer le poing de joie ! C'est aussi ça Code : Veronica, des instants intenses vraiment inoubliables. Toutefois, le manque d'innovation est d'autant plus flagrant et regrettable que Resident Evil 3 Nemesis puisait sa force dans sa capacité à avoir su apporter quelques intéressantes améliorations de gameplay. Cependant, dans le fond, le plaisir de jeu n'est jamais parasité par l'absence de ces éléments et c'est bien là l'essentiel. Dans le même temps, vous constaterez avec joie que le bestiaire a été aussi revu à la hausse, avec le retour des redoutables Hunters ainsi que l'apparition d'ennemis aussi inédits qu'intelligents comme les excellents êtres élastiques. Et puis, phénomène assez rare pour être souligné, les énigmes vous demanderont parfois un peu plus de réflexion que le simple grattage d'un ticket de Banco. Ainsi, en dépit d'un manque évident d'innovation, Resident Evil Code : Veronica arrive à laisser un souvenir impérissable dans la mémoire du joueur. Avec son ambiance extrêmement soignée, ses indéniables qualités esthétiques et son rythme soutenu, à la rédac', cette aventure a littéralement fait chavirer le cœur des amoureux de la série. La preuve, j'en ai encore des frissons dans le dos... de bonheur, bien sûr.

Gollum

Même mort et putréfié, un zombi garde un côté très collant. Offrez-lui du plomb, cela devrait le calmer un peu.





Le manoir d'Alexia Ashford reste le temple du glauque et du malsain. Ses goûts pour la décoration me paraissent un peu repoussants.

Notes



18 Technique
En attendant Shenmue, Code Veronica est chez nous le titre techniquement le plus avancé de la DC.



18 Esthétique
Environnements lugubres et personnages superbes. On regrettera un effet de flou parfois trop prononcé.



14 Animation
Le gros point noir du jeu. L'affichage est fluide mais les animations trop hachées manquent de réalisme.



16 Maniabilité
La prise en main s'effectuera aisément pour les fans, les autres s'habitueront rapidement.



16 Sons
D'excellentes mélodies sombres et mélancoliques. Des bruitages plutôt ratés (les pas et les armes) !



16 Durée de vie
Plus longue que celle d'un Resident Evil habituel, elle se situe près de la dizaine d'heures.



Plus
Ambiance glauque et oppressante rappelant le premier volet. Réalisation technique irréprochable.

Moins
Néant question innovation, incohérences énervantes. Baisse de tension au début du GD2.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

A peine ce volet achevé sur Dreamcast, Shinji Mikami s'est empressé de mettre en chantier une suite sur PlayStation 2. D'après nos renseignements, pour l'instant, les développeurs seraient en train de tester les capacités de la machine et éprouveraient quelques difficultés. Argh ! A noter aussi que Resident Evil Survivor, le shoot développé par une équipe annexe de Capcom sur Play 1, est une véritable calamité ! Le premier véritable faux pas de l'histoire de la série. Espérons qu'il ne s'agisse pas d'une tendance.

L'avis de Gollum

Superbe, captivant, parfois même émouvant, mais pas innovant pour un sou neuf ! Resident Evil Code : Veronica débarque sur Dreamcast accompagné de son cortège de zombis. Pas vraiment surprenant mais toujours aussi tripant, l'essentiel a donc été préservé. Enfin une véritable bombe sur Dreamcast !

L'avis de Julo

Cet épisode Dreamcast est une réussite complète qui comblera les fans de la série. Le passage à la 3D s'est fait sans mal, bien au contraire : l'ambiance graphique est plus glauque que jamais, le jeu reste dans la plus pure tradition de la série et certaines scènes sont cultissimes. Un achat indispensable.

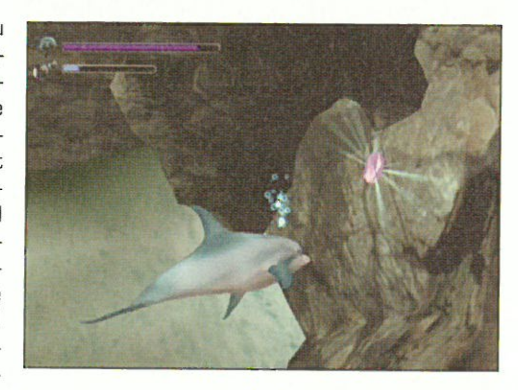
Machine **Dreamcast** Genre **Action/réflexion sous-marine**



Ecco The Dolphin : Defender of the Future

Il aura cruellement manqué aux possesseurs de Saturn, le très sympathique Ecco... Heureusement, il nous revient dans une excellente version Dreamcast, qui vous fera passer de grands moments, très zen, assis en tailleur devant votre télé.

Voilà près de six ans qu'on n'a plus entendu parler d'Ecco... A l'époque de la sortie du premier opus, le dauphin avait su convaincre tout le monde. Surpris par sa grande originalité (diriger un dauphin, ce n'est pas commun), envoûtés par son côté zen et passionnés par un aspect ludique qui n'était pas en reste, des milliers de joueurs ont participé à deux aventures longues et scotchantes, dont ils se souviennent sûrement encore aujourd'hui, nostalgiques. Chez nous en tout cas, l'annonce du grand retour de ce dauphin superstar a su nous rendre impatients... Chanceux, le jeune homme stressé et en pleine crise de colite spasmodique que je suis a hérité de ce test, qui m'aura finalement fait le plus grand bien ! Plus zen que jamais, cette édition Dreamcast vous plongera, en effet, dans une aventure sous-marine passionnante, rendue encore plus ensorcelante que ses aînées grâce à sa nouvelle forme (le jeu passe évidemment, DC oblige, en 3D pleine). Impossible de ne pas rentrer à fond dans le trip : l'immersion est totale et immédiate. On se laisse aller à traîner des heures dans les vastes niveaux du jeu, en nageant tranquillement, en faisant des figures en dehors de l'eau, en observant tous les recoins... C'est tellement peace qu'on peut bloquer un long moment sur une énigme sans pour autant stresser. Les vertus apaisantes de ce jeu sont indéniables !





Beau, magnifique, splendide !

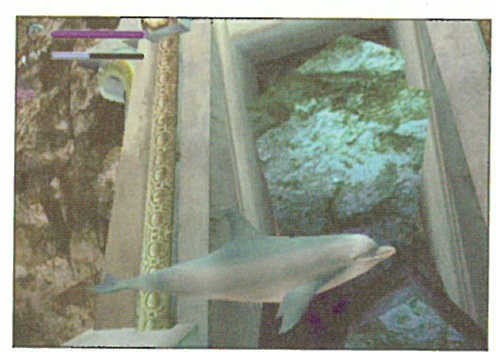
Côté technique, le jeu mérite les termes les plus élogieux. Le travail déployé en près de quatre ans par l'équipe hongroise d'Appaloosa subjugue dès la première partie, et représente la base de ce sentiment d'immersion. Ici, les différents environnements ne cesseront de vous étonner, Ecco s'inscrit sans problème sur la liste des plus beaux jeux de la Dreamcast, aux côtés de Shenmue et Soul Calibur. Le moteur 3D tourne à merveille, affichant des textures organiques variées et au relief rare. Les animations du dauphin (ainsi que des autres créatures aquatiques du jeu) sont impressionnantes de réalisme : Ecco se meut avec aisance dans l'eau, l'aspect élastique de son corps est extrêmement bien rendu et ses mouvements assez variés. De plus, contrairement à pas mal de jeux DC, le jeu n'est graphiquement pas « froid » du tout, bien au contraire. Vraiment, il est impossible de ne pas tomber sous le charme de ce jeu unique... Demandez à RaHaN ou à Angel (soluceur et newzeur sur le 36-15 Joypad) : ils se sont assis à côté de moi durant une partie, et n'ont pas pu déscotcher ! « Ce jeu est trop génial, j'adore, il faut que je le fasse » (RaHaN), « Ouah, là vraiment, ça me donne envie de m'acheter une Dreamcast » (Angel)...

Un gameplay qui n'a pas fondamentalement changé

Oui, côté gameplay, on nous propose, en effet, une formule quasiment identique, dans le fond, aux deux premiers épisodes... Le jeu est divisé en niveaux (une trentaine, répartis sur 4 zones aux thèmes différents) et il faudra remplir des objectifs assez variés pour passer de l'un à l'autre. Il pourra aussi bien s'agir d'énigmes, que de récolte de cristaux, etc. L'équilibre entre réflexion, action et exploration est très bien dosé, la difficulté progressive vous oblige à faire preuve de plus en plus d'observation et de déduction. Bref, c'est très bien réglé, rarement ennuyeux, et plutôt varié. Les premiers niveaux vous

Fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Appaloosa Interactive
Genre	Action/réflexion
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes (8 blocs)
Nbre de niveaux	Une trentaine
Spécial	Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre





Les textures sont d'une précision et d'un relief incroyables.



Certains sauts vous emmenerons à des hauteurs vertigineuses



Un plongeon dans le passé

Petit clin d'œil nostalgique : les gars d'Appaloosa nous proposent quelques niveaux bonus représentés de profil, comme à l'époque de la Megadrive... Avec cependant des graphismes tout à fait à la hauteur de la Dreamcast ! C'est un peu ce à quoi nous aurions eu droit, si un épisode Saturn avait été développé...



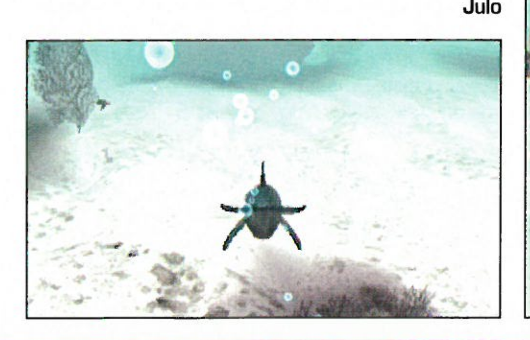


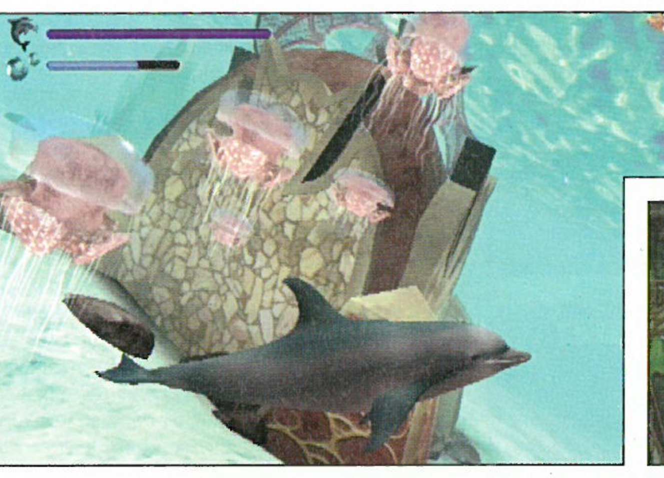
proposeront de récupérer de nouveaux chants et pouvoirs, qui permettent d'interagir avec les éléments du décor ou même avec les différentes espèces qui vous entourent. Plus vous obtiendrez de ces capacités, et plus le gameplay se compliquera, ce qui permet une variété et un intérêt croissant dans les énigmes. A côté de cela, de petits éléments annexes tentent de rallonger quelque peu la durée de vie. Dans chaque niveau, par exemple, vous pourrez, en plus de vos objectifs principaux, prendre un peu de temps pour récolter des Vitalit (pierres violettes qui allongent votre barre de vitalité). Il y en a en général 5 par niveau, et elles sont super bien cachées ! Il y a également des niveaux bonus très nostalgiques (cf. encart)... Mais on aurait aimé voir plus de choses encore, et surtout plus de nouveautés dans le gameplay, par rapport aux deux premiers épisodes (l'un des rares défauts du jeu). Voilà, la très forte originalité du produit pourra peut-être en faire douter certains, mais rassurez-vous : elle ne témoigne en rien d'un plaisir ludique secondaire, vraiment. Ce jeu est unique, peut-être un peu déroutant, mais au final vraiment envoûtant.

Julo

En récupérant des pouvoirs, vous pourrez de plus en plus interagir avec les différents éléments du décor, comme par exemple ici, en brisant des pierres grâce au pouvoir du sonar.

Un jeu unique et envoutant, qui transforme votre TV en aquarium ludique







Note



18 Technique
Un moteur 3D très performant gérant de vastes niveaux aux graphismes et effets toujours renversants



18 Esthétique
Les décors sont variés et magnifiques, les textures organiques impressionnent. L'un des plus beaux jeux DC



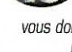
17 Animation
D'une fluidité exemplaire, avec de très rares ralentissements. Mention spéciale pour les mouvements du dauphin.



17 Maniabilité
On maîtrise rapidement les différents mouvements d'Ecco, qu'on dirige avec beaucoup de simplicité.



17 Sons
Les bruitages sont super-réalistes, et les musiques très zen contribuent à l'ambiance unique du jeu.





16 Durée de vie
Une trentaine de niveaux, qui vous donnera du fil à retordre. On regrette l'absence d'un mode Deux Joueurs.



Plus
La réalisation, la beauté et l'originalité du jeu. Le côté zen, fort agréable.

Moins
Pas de mode 2 Joueurs. Ça manque de nouveautés côté gameplay.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si Appaloosa est étroitement lié à Sega par la licence Ecco, le studio de développement hongrois ne se contente pas que de cela... On leur doit en effet de nombreuses autres productions récentes, notamment sur PlayStation, avec par exemple Tiny Tanks, South Park ou encore C : The contra Adventure... Hum, on préférera s'arrêter à l'expérience Ecco en oubliant le reste !



L'avis de Julo

Au-delà du côté technique (c'est vraiment super-beau !), Ecco possède de nombreuses autres qualités... Ainsi, n'hésitez pas à vous laisser tenter par ce long voyage sous-marin, qui représente une expérience ludique un peu spéciale, mais réellement passionnante. On aurait atteint des sommets, s'il y avait eu plus de réelles nouveautés !

L'avis de Gollum

Enfin un jeu calme, reposant, ensorcelant. Ainsi, bien au-delà de la prouesse technique juste hallucinante de beauté, ce nouveau Ecco m'a pris aux tripes. Plus relaxant qu'une séance d'acupuncture, plus enivrant qu'un simple aquarium virtuel, Ecco s'avère aussi intéressant que superbe. Une production hongroise qu'on imaginait japonaise tant elle est renversante.





Legend of Legaia

Contrail et Prokion... Ces deux noms ne sont pas ceux de nouveaux Pokémon, mais concernent deux développeurs japonais à qui l'on doit déjà Wild Arms. Pouvoir s'essayer à un nouveau titre résultant de leurs efforts combinés ne pouvait qu'être intéressant. La preuve en textes et en images...

Legaia... C'est ici le nom du monde sur lequel vous vous trouvez. L'histoire de ses habitants est intéressante à plus d'un égard. Il y a fort longtemps, les humains représentaient une race intellectuellement supérieure, mais plus faible que les bêtes sauvages qui hantaient la Terre. Constatant cela, les Dieux permirent aux êtres les plus intelligents - mais aussi les plus faibles - de s'allier avec des entités connues sous le nom de « Seru ». Ces derniers, lorsqu'ils étaient acceptés, devenaient partie intégrante des humains et les rendaient plus forts. L'humanité connut alors son âge d'or. Et puis un brouillard mystérieux apparut. A son contact, tous les humains portant un Seru étaient transformés en monstres et perdaient leur volonté. Ce brouillard s'étendit à tel point que, finalement, seuls quelques endroits isolés lui échappèrent. Le seul espoir réside en ceux qui sauront faire renaître les Arbres de la Genèse, détenteurs d'un pouvoir très particulier. C'est l'histoire que vous allez devoir vivre et écrire ici...



Innovateur et attachant

LoL (ne pas confondre avec l'abréviation Internet « Laughing Out Loud ») est un titre qui a des allures de RPG « simplet », dans un premier temps. Les personnages ont un look SD un peu gamin, les graphismes sont de couleurs assez chatoyantes... Pas très « sérieux » tout ça. Cette impression ne disparaît pas vraiment au fil du temps, mais elle n'est pas non plus, loin de là, rédhibitoire. L'atmosphère qui se dégage finalement du jeu est vraiment attachante. Vous incarnez tout d'abord ici un jeune homme du nom de Vahn, héros typique avec son physique de jeune premier boudeur et ses cheveux bleus en bataille. C'est avec lui que vous apprenez les bases du jeu et commencez à vous battre. Lorsque le village de Vahn est envahi par la brume, vous vous rendez compte que l'Arbre qui se trouve sur la place centrale vous « parle ». C'est à ce moment que vous découvrez le premier Ra-Seru (un Seru noble qui n'est pas touché par le pouvoir de la brume), et c'est grâce au pouvoir qu'il vous octroie que votre quête peut commencer. Les Ra-Seru possèdent une caractéristique unique et indispensable : ils sont capables d'absorber les pouvoirs des autres Seru, sur un champ de bataille. C'est de cette façon, et de cette façon seulement, que vous apprenez de nouveaux pouvoirs magiques. Et c'est en utilisant ces derniers, le plus souvent possible, que vous augmentez, au fur et à mesure, leur efficacité. Ceci est assez original, mais ce n'est rien à côté du système de combat lui-même, qui met en place des com-



Poses super classes avant les enchaînements les plus impressionnants.



fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Sony C.E.
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de héros	3
Spécial	Système de combat
Existe sur	Rien d'autre

L'art du combat

LoL se démarque de la plupart des RPG de par son système de combat très développé (et auquel il faut accrocher sous peine de trouver LoL inintéressant). En fait, tout se résume à quatre coups de base - coups de poing droit et gauche, et coups de pied haut et bas - qui correspondent chacun à une direction du paddle. Le but, dans le jeu, consiste à découvrir des **« Fighting Arts »**, en essayant différentes combinaisons de coups. Lorsque vous en découvrez un, les mots « New Art » s'affichent sur l'écran et votre personnage enregistre la séquence d'actions. Vous pouvez faire s'afficher cette dernière à volonté sur l'écran lors de chaque nouveau combat, ce qui vous évite de tout noter fastidieusement. Des points d'attaque vous sont associés et s'épuisent au fur et à mesure que vous sortez certaines combinaisons de coups. Vous pouvez néanmoins vous concentrer de nouveau (mais vous perdez un tour) grâce à l'option « Spirit ».
Deuxième niveau de combat : les **« Hyper Arts »**, que les Ra-Seru de chaque personnage apprennent au travers de livres. Ils sont souvent plus puissants que les arts de base et coûtent un peu plus cher en points d'attaque. Vahn, Noa et Gala doivent respectivement récupérer les livres de Feu, du Vent et du Tonnerre pour les assimiler. Quelques érudits peuvent également les connaître, mais c'est assez rare.
Troisième niveau de combat : les **« Super Arts »**. Ce sont en fait des combinaisons de coups qui se terminent par un coup spécial. Attention : ceux-là ne restent pas en mémoire, il faut donc les noter. Les Super Arts ne sont disponibles qu'assez loin dans le jeu puisqu'il faut que vos personnages aient un niveau assez élevé pour pouvoir les invoquer (plus un perso est puissant, plus il peut donner de coups d'affilée ; les Super Arts sont constitués de sept à neuf coups).
Quatrième et dernier niveau de combat : les **« Miracle Arts »**. La combo ultime. Il y en a une par personnage et elle utilise tous les points d'attaque. A utiliser contre les boss en priorité, évidemment.

binaisons de coups qui n'ont rien à envier, en intensité, à celles d'un véritable jeu de combat. Mais l'encart qui se trouve à proximité vous en dira davantage...

Trois héros pour une seule quête

Rapidement, au cours du jeu, vous allez faire la rencontre de deux personnages importants. Il y a d'abord Noa, la jeune orpheline au regard innocent, qui a été élevée par une louve (en réalité, un Ra-Seru habitait le corps de cette dernière). Et puis il y a aussi Gala, ou « Master Teacher », un jeune moine guerrier aux convictions profondes et aux poings d'acier. Les caractères des différents protagonistes de l'histoire sont très différents, et ce n'est pas un hasard. Cela permet de varier les réactions de chacun, selon les situations dans lesquelles ils se trouvent, et donne beaucoup de « vie » à LoL. Le cours du jeu se révèle assez linéaire, dans l'ensemble, mais il n'est jamais ennuyeux. Certains se plaignent des combats un peu trop nombreux, qui se déclenchent dès que l'on marche pendant plus de dix secondes. Ce n'est pas tout à fait faux mais c'est un concept inhérent aux RPG, et même les meilleurs (certains Final Fantasy notamment) ont parfois été critiqués à cause de cela. Simple d'accès et réellement prenant, LoL tient finalement plutôt bien ses promesses, même s'il ne révolutionne pas le genre. C'est un titre que l'on aurait tort de bouder, à mon humble avis...

* note : le jeu a été testé sur une version PAL en anglais, mais il sera traduit en français dans sa version finale.

Chris

En posant la paume de leurs mains sur l'Arbre de Vie, Vahn et Noa lui redonnent sa puissance d'antan.





Songi est un ennemi récurrent dans le jeu. C'est Gala qui met un point d'honneur à l'affronter personnellement.



Sur la carte du monde, vos personnages se déplacent assez lentement. C'est énervant mais normal...





Note

14 **Technique**
3D plutôt « simple » mais bien programmée. Rien qui émerveille le regard toutefois.


Esthétique
Des graphismes « simples » mais plutôt réussis. Look de certains ennemis euh... bizarre.


Animation
Anims ok, mais on ne peut pas dire qu'il y ait énormément de mouvements ici, hormis pendant les combats.


Maniabilité
Des menus simples, des ordres concrets, des commandes claires... Et pas de gestion d'inventaire prise de tête !


Sons
Mélodies simples et plutôt réussies la plupart du temps ; cris rageurs pendant les batailles.


Durée de vie
Legaia est long, c'est une certitude. Mais les nombreux combats y sont pour quelque chose...


Plus
Le système de combat novateur.
Un titre simple mais attachant.


Moins
Graphismes un peu limites parfois.
Combats peut-être trop nombreux.


Note d'intérêt

Plus loin...

Le RPG est un genre qui se porte décidément à merveille. Véritable fond de commerce de Squaresoft, qui en détient encore les plus beaux joyaux, il intéresse de plus en plus d'éditeurs (spécialisés ou non dans le genre) et c'est au final une excellente nouvelle. Des grandes sociétés - Namco, Konami - à d'autres plus modestes, nombreux sont ceux qui désirent apporter leur pierre ludique à l'édifice RPG. Les efforts sont souvent méritoires, même si les jeux ne sont pas toujours réussis...

L'avis de Chris

S'essayer à un RPG, c'est comme ouvrir un énorme livre et se plonger dans son histoire. La première centaine de pages peut comporter des longueurs, mais pour peu que l'on accroche jusqu'au moment où le cœur et l'esprit tout entier sont absorbés c'est fini, on est envoûté. C'est un peu ce qui m'arrive ici.

L'avis de Greg

Je ne suis généralement pas partisan des RPG où l'on ne change pas du tout de perso jusqu'à la fin, sauf si un scénario frais et enlevé permet de ne jamais se prendre la tête, et si un système de combats-combo évite l'ennui des habituels menus : voilà les gros avantages de LoL. C'est vrai qu'il n'est pas très beau, mais on s'en accomode très vite !

Machine **PlayStation** Genre **Action-RPG**



Alundra 2





Développé par une nouvelle équipe, Alundra nous revient dans une suite qui tente de se démarquer du premier opus. On passe de la 2D à la 3D, avec une toute nouvelle histoire et un niveau de difficulté revu à la baisse.

La vaste carte du monde d'Alundra.

Alundra premier du nom est sorti il y a près de 2 ans chez nous. Il s'agissait d'un action-RPG en 2D (comme les premiers Zelda, quoi) plutôt intéressant, vaste et surtout très, très long. Ce nouvel épisode, même s'il appartient au même genre et si la grande durée de vie répond toujours présente, se démarque assez. Tout d'abord, nous n'avons pas ici la pure suite scénaristique du premier opus, mais une histoire complètement inédite, avec une nouvelle toile de fond, un héros et des personnages secondaires inédits. Autre changement : la représentation 2D vieillotte laisse place à la 3D (vieillotte également, mais bon, c'est un autre problème) et propose donc trois niveaux de zoom différents, ainsi que la possibilité de faire pivoter la caméra à souhait autour du personnage (comme dans Grandia). Enfin, le premier Alundra ayant été jugé (à raison) bien trop difficile par tous ceux qui y ont goûté, le niveau de difficulté a été revu à la baisse et un mode Easy, dans lequel les monstres sont moins coriaces, a fait logiquement son apparition. Voilà pour les changements dans ce nouvel épisode qui reste donc un action-RPG, mais qui n'a finalement de suite que le nom…

fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Contrail/Matrix
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre d'heures de jeu	Plus de 30
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Des pirates et un humour bon enfant

L'histoire d'Alundra 2 se déroule à Varuna, un royaume de paix et de prospérité où les pirates ne font plus la loi, depuis quelques années déjà, grâce au héros légendaire Radclif. Cet équilibre sera malheureusement brisé par un homme maléfique, avide de pouvoir et de richesses : le Baron Diaz. Le malin a emprisonné le Roi et l'a remplacé par un pantin, afin de diriger secrètement la cour. Il s'est ensuite associé à Mephisto (ancien magicien du Roi) et aux Pirates, pour récupérer de force toutes les richesses du royaume et transformer ses habitants en vulgaires esclaves mécaniques… La fille du Roi, la Princesse Alexia, s'aperçoit alors de la supercherie et décide de partir à la recherche de Flint, un chasseur de Pirates en qui elle voit le seul espoir du royaume. Vous incarnerez ce jeune homme, qui accepte d'aider la Princesse et la suivra partout durant cette longue aventure. Flint et Alexia feront en chemin la connaissance de nombreux personnages, qui possèdent tous une personnalité plus ou moins amusante, mise en valeur par de nombreuses cut-scenes au doublage français ma foi fort réussi. L'humour y est même souvent présent, et l'ambiance bon enfant toujours très agréable.



Les boutiques d'objets vous permettent d'acheter de nouvelles armes, de nouveaux boucliers ou des objets de soin.



Discuter avec les villageois permet d'obtenir des renseignements utiles pour avancer dans le jeu.



Vous trouverez dans tous les donjons les points de sauvegarde et de régénération.



Un peu de détente et de diversité !

Dans certains donjons, vous serez d'un coup transporté dans de très sympathiques mini-jeux, histoire de respirer et de diversifier le game-play. Ces derniers sont très variés et vous permettront de récupérer quelques bonus d'argent, de potions, etc.



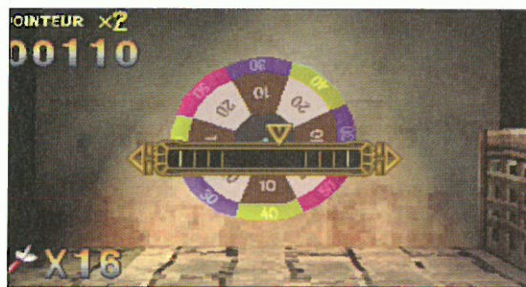
Une course dans une mine, durant laquelle il faut balancer des pierres sur les ennemis, sauter ou se baisser pour éviter les obstacles, etc.



Poursuivi par un taureau géant qui s'est mis en boule, Flint devra courir dans un couloir circulaire sans fin, tout en évitant des obstacles et en récupérant divers objets.

Un jeu efficace, pas très beau, mais rythmé et prenant





Chez Zack le borgne, vous pourrez jouer aux fléchettes, pour optimiser vos éléments ou gagner d'autres objets précieux.

Simple, dirigiste, mais long et prenant

La mécanique du jeu est très simple, très classique, dans la plus pure tradition du genre action-RPG. A la manière d'un Zelda, vous aurez affaire à une succession de phases de jeu. D'abord quelques discussions avec les villageois, histoire d'obtenir des informations et des objectifs pour avancer dans l'intrigue, ensuite des donjons dans lesquels vous devrez faire preuve d'adresse et de réflexion (c'est sommaire au début de l'aventure, mais de plus en plus corsé ensuite). A la fin de chaque donjon, vous devrez trouver la technique pour battre le boss et continuer l'aventure. Il y a même des mini-jeux rigolos pour vous détendre (cf. encart). Enfin, pour diversifier vos agissements, de nombreux événements annexes, comme la récolte de pièces de puzzle, vous permettront d'acquérir de nouveaux pouvoirs, etc. Vraiment, Alundra 2 s'avère très complet. Malheureusement, contrairement au titre mythique de Nintendo cité plus haut, le déroulement reste tout de même très linéaire et dirigiste... Un petit défaut qu'on ne peut s'empêcher de ressentir, mais qui ne gêne finalement pas tant que ça, grâce notamment à la diversité et au rythme du récit, ainsi qu'à la qualité des différents donjons. Au final, Alundra 2 est peut-être un peu simpliste, mais n'en demeure pas moins bourré de qualités, qui font de lui un action-RPG accessible et efficace. Les longues heures que vous passerez dans cette aventure vous procureront beaucoup de plaisir.

Julo





Les pouvoirs magiques que vous obtiendrez au cours de l'aventure vous permettront d'avancer dans les différents donjons.

Note



Technique
Alundra passe à la 3D d'une manière peu brillante, mais pas vraiment rebutante pour autant.



Esthétique
Les nombreux paysages bercent le joueur dans une ambiance fantasy-pirates bon enfant très agréable.



Animation
Pas exceptionnelle, mais le moteur reste fluide et exempt de ralentissements.



Maniabilité
Le maniement de Flint est assez approximatif durant les phases d'adresse, ce qui énerve au début.



Sons
Musiques et doublages de bonne qualité, mais pas toujours bien synchronisés.



Durée de vie
Moins difficile que le premier épisode, mais il y a pas mal de choses à faire et le jeu est long.



Plus
Une longue aventure.
L'ambiance est sympa.

Moins
Une progression un peu dirigiste.
La réalisation un peu vieillotte.



Note d'intérêt

Plus loin...

La série Alundra reste très peu populaire au Japon, où ce deuxième épisode s'est très mal vendu... En fait, les Nippons préfèrent les RPG plus complexes, orientés vers la gestion plutôt que vers l'action. De notre côté, en Europe, c'est tout l'inverse (pour la majorité tout du moins), et vous devriez réserver à Alundra 2 un accueil plus chaleureux...

L'avis de Julo

Alundra 2 représentera un très bon investissement pour tous les fans du genre, qui trouveront là un action-RPG long, mais aussi très complet et efficace. On regrettera peut-être sa réalisation un peu dépassée, sa jouabilité approximative et son côté dirigiste... Mais, globalement, le jeu est très prenant.

L'avis de Greg

Difficile de porter un jugement sur un jeu aussi moyen. D'un côté, le charme du scénario, la grande qualité de mise en scène et des doublages français, de l'autre, une réalisation moyenne, mais un charme à la Zelda qui plaira. Je pourrais dire : « en ce moment, période de disette... » mais il y a Vagrant Story qui sort en même temps.



Ronaldo V-Football



Après de nombreuses péripéties et des mois d'incertitude, Ronaldo V-Football arrive enfin dans les bacs. Un titre agréable malgré certains défauts mais exclusivement destiné aux fans d'arcade.

Y a-t-il une vie après ISS Pro Evolution ? Pour les intégristes de la simulation pure et dure, la réponse est clairement non. Ça fait à peine dix minutes que Ronaldo V-Football tourne, et déjà des remarques pas franchement agréables fusent en quadriphonie. A la rédaction, le titre de Power And Magic divise clairement les foules. Mais bon, sans vouloir jouer l'avocat du diable, il faut se calmer. Restons objectifs, Pierre Adane et son équipe n'ont jamais eu la prétention de faire une simulation de foot qui rivalise de réalisme avec la bombe ludique de Konami. Ronaldo V-Football ne se positionne pas du tout sur le même créneau et c'est en tant que pur jeu d'arcade qu'il doit être jugé.

Un jeu de foot pour qui ?

Ronaldo V-Football se définit donc comme un jeu très grand public qui mise avant tout sur une accessibilité immédiate et sur tout le prestige gravitant autour du foot sud-américain. Mais, le rejeton de PAM remplit-il son contrat ? Plus ou moins, on dira. Il y a eu un tel battage autour de ce titre (ça doit bien faire trois ans qu'Infogrames nous en parle), qu'on en attendait beaucoup. Ben ouais, plus un développement prend du temps, plus les joueurs espèrent quelque chose de grandiose, c'est comme ça. Au final, Ronaldo fait beaucoup penser à l'épisode Snow Racer : on sent un petit manque de finition. Devons-nous l'imputer aux impératifs commerciaux ? Fallait-il absolument sortir Ronaldo fin mai ? La menace d'Euro 2000 d'EA Sports a-t-elle contribué à précipiter les choses ? Okay, okay, j'devrais pas me poser tant de questions, il paraît que ça file des colites spasmodiques ! Quoiqu'il en soit, on se retrouve face à un produit un peu bancal. D'abord dans sa réalisation. Visuellement, le bilan est, en effet, assez mitigé. Le rendu graphique se révèle notamment beaucoup moins impressionnant que celui d'un FIFA. La modélisation des joueurs déçoit un peu avec ses jonctions d'articulations très apparentes (argh, les fesses, une vraie catastrophe) et des textures de visages simplistes. Si en vue éloignée ça passe, en revanche lors les cut-scenes de célébration et d'arbitrage, on pleure… ou on éclate de rire ! D'autre part, l'environnement du stade est trop discret, on ne se sent pas vraiment immergé. Un sentiment renforcé par une ambiance sonore un peu trop monotone (les commentaires brésiliens sauvent un peu la mise). A côté de ça, sans atteindre le niveau de perfection d'ISS, Ronaldo V-Football propose une motion capture agréable, nettement supérieure en tout cas à celle de FIFA 2000 et d'Euro 2000. Les joueurs ne glissent pas trop sur le terrain, tous les patterns d'animation s'enchaînent avec grâce et certains gestes contextuels sont très « styly ». Concernant le gameplay, là encore, le bon côtoie le moins bon. Commençons par le positif : les phases de jeu sont indiscutablement plus intéressantes que dans Euro 2000. Impossible effectivement de remonter le terrain avec un seul joueur en maintenant le doigt sur la touche d'accélération. Non seulement, le rush fatigue rapidement mais lorsque vous avez le ballon au pied, vous vous déplacez moins vite que les défenseurs. Leur pressing étant plutôt efficace (bien qu'un peu haut à mon goût) il faut par conséquent, faire circuler le ballon. Un bon point, d'autant que vos coéquipiers vous assistent très correctement en offrant des solutions de passes multiples. Le problème vient en fait du système de tir. Faute d'after-touch, il est extrêmement difficile de marquer en shoot direct,





Une modélisation un peu craignosse, surtout en vue rapprochée.



fiche technique

Editeur	Infogrames
Développeur	Power And Magic
Genre	Foot arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre d'équipes	50
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre



Le point fort de Ronaldo : il faut faire circuler le ballon.



La « through pass » fonctionne assez bien à partir des 45 mètres.

Ronaldo en détail



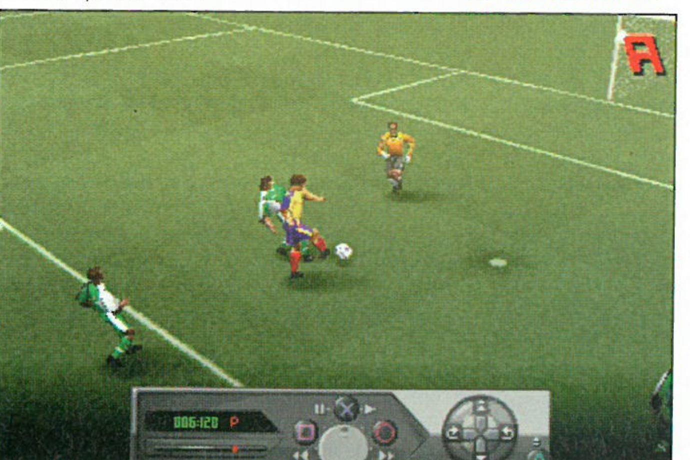
Contrairement à Virtua Striker 2, Ronaldo V-Football a le mérite de proposer de vraies options de jeu. On distingue en tout 4 modes assez différents en plus des matches d'exhibition. La V-Football Cup est une coupe du monde classique. Il est toutefois conseillé de jouer au niveau de difficulté le plus élevé si vous souhaitez en baver un peu. Le mode Endurance, quant à lui, fonctionne comme un Survival, il va s'agir comme dans un jeu de combat de remporter un maximum de « rounds ». Chaud. Le mode Arcade permet de se familiariser avec le gameplay de manière très progressive, il sert également à débloquer les équipes cachées. Enfin, le jeu offre la possibilité de participer à 4 coupes continentales (Europe, Amérique du Sud, Afrique et Asie) 4 ligues continentales, une coupe intercontinentale et le tout est customisable. Pour ce qui est des équipes, on dénombre 16 formations sud-américaines, 32 formations européennes, 8 formations africaines et 8 formations asiatiques, ce qui nous fait, mesieurs dames, un total de 74 équipes sans compter les « légendes », siou plaît ! Bon, j'vous laisse, je suis sur les... rotules ! Arf ! Arf ! Les rotules... Ronaldo... vous avez compris ? Arf ! Arf !

Une alternative intéressante pour les fans d'arcade

le gardien capte systématiquement le ballon. Au moins, vous n'atteindrez pas les scores de match de hand-ball de FIFA ! La meilleure solution consiste à faire un centre dans la surface de réparation, suivi d'une reprise de volée monstrueuse (les timings sur les gestes aériens sont très larges), bref on conclue un peu toujours de la même façon et ça ne laisse pas beaucoup de place à la subtilité. Malgré tout, le plaisir de jeu est au rendez-vous et le rythme effréné des parties devrait convenir aux amateurs d'action instantanée. En définitive, un bon petit jeu d'arcade assurément plus subtil qu'Euro 2000 mais nettement moins ambitieux que prévu.

Willow

Vous avez la possibilité de faire sortir le goal manuellement. C'est moins efficace que dans ISS.





14 Technique
Une bonne motion capture mais une modélisation en deçà des standards de qualité actuels.

12 Esthétique
Un environnement graphique nettement moins fouillé que celui d'Euro 2000.

15 Animation
Des animations beaucoup plus coulées et spectaculaires que dans Euro 2000. Pas de ralentissement à signaler.

15 Maniabilité
C'est de l'arcade pure et dure, la prise en main est immédiate. Les tirs directs posent bizarrement des problèmes.

13 Sons
Les commentaires français sont nuls. Ambiance de stade un peu monotone.

15 Durée de vie
Tournoi, Coupe, Survival, il y a largement de quoi s'occuper. Jouez de préférence en hard.

+ Plus
Moins primaire que FIFA 2000 et Euro 2000
Ronaldo a ses deux genoux !

– Moins
Difficile de marquer en tir direct.
La gestion des cartons, les commentaires.

6/10 Note d'intérêt
Pour les fans d'arcade uniquement !

Plus loin...

Ce mois-ci, Ronaldo V-Football ne sera pas tout seul sur les linéaires des magasins spécialisés, le titre de PAM devra faire face à Euro 2000 d'EA Sports (again !). Pour en savoir plus, direction les zapping, allez, zou !





On ne peut pas brosser ses ballons. Too bad !

L'avis de Willow

Fans d'ISS Pro Evolution, passez votre chemin, le titre de PAM risque de vous donner des boutons. En revanche, les fanatiques d'arcade, ceux qui veulent taper dans le ballon sans trop se torturer le bulbe peuvent se laisser tenter. Ronaldo propose un foot bourrin mais nettement plus intéressant que celui d'Euro 2000.

L'avis de Trazom

Avec Ronaldo, Infogrames tente un pari fou, celui de venir taquiner EA Sports sur son propre terrain. Eh oui, Ronaldo s'apparente plus à un FIFA qu'à un ISS Pro. Alors ? Eh bien, le verdict est sans appel, c'est de l'arcade pure mais fine. On y joue avec plaisir et sans se lasser, malgré des lacunes évidentes de gameplay. Un pari en partie réussi.

Machine Dreamcast **Genre** Course de rallye



V-Rally 2 Expert Edition



Près d'un an après la sortie remarquée de V-Rally 2 sur PlayStation, Infogrames compte bien rentabiliser le bon boulot d'Eden en proposant aux possesseurs de DC une Expert Edition des plus réussies...

Eh oui, si les versions preview de cet opus DC nous ont franchement fait flipper, notamment le mois dernier, tout a bien changé avec la version test ! VR2 représente finalement une franche réussite, sur quasiment tous les points de vue, et seuls quelques petits détails empêchent la consécration. En gros, nous avons là exactement le même jeu que sur Play, mais complètement remis au goût du jour, grâce à la puissance de la DC... Les voitures sont toujours au nombre de 26 (16 + 10 cachées), mais sont nettement mieux modélisées : on monte ici à 2 200 polygones par bolide ! Idem pour les pistes (+ de 80), qui ont été complètement retravaillées. Bref, sans tout énumérer dans le détail, rassurez-vous : partout où cela était possible, Eden a su utiliser la puissance supplémentaire proposée par les 128 bits de la DC. Au final, le résultat est tout simplement impressionnant. Les décors sont d'une richesse esthétique inégalée dans le genre, les photographes déguerpissent en vous voyant arriver à fond la caisse, la boue salit votre bel engin, les feuilles font du bruit en frottant contre la voiture, on voit les pilotes s'animer à travers les vitres, la carrosserie se déforme en temps réel... Autant de détails qui rendent le jeu réaliste et vivant, et l'on prend vraiment beaucoup de plaisir en s'appliquant dans chaque virage, pour faire péter les chronos ou vaincre les adversaires... L'immersion est grande. Notez d'ailleurs que les développeurs ont eu la bonne idée d'ajouter une nouvelle vue cockpit très réussie (y a pas les essuie-glaces et le rétroviseur n'est pas fonctionnel, mais bon).



A l'instar de GT2, un écran vous indique l'état de votre progression.



Une conduite arcade/simu

Voilà donc pour l'aspect technique, qui ne fait certes qu'améliorer la version Play, mais avec brio ! Côté gameplay, Eden a su trouver un parfait compromis entre l'arcade et la simu', qui procure de très bonnes sensations. Les voitures foncent à une vitesse hallucinante, mais le jeu reste tolérant quand vous mordez les bas-côtés (contrairement au premier V-Rally). En jouant de l'accélérateur, on fait vraiment ce qu'on veut de la voiture, dont on « sent » bien le poids. Vraiment, le pilotage est très instinctif... Le jeu possède de plus des modèles physiques très réalistes, qui varient selon le type de revêtement de la route, les conditions météo, et qui peuvent être réellement optimisés en passant par les différents réglages proposés. On prend tout de suite son pied et on progresse dans les différents modes avec beaucoup d'entrain. Chaque mode de jeu propose d'ailleurs trois niveaux (Européen, Mondial et Expert) permettant à chaque fois de gagner de nouvelles voitures bonus. Si vous aimez jouer à plusieurs, sachez que vous pourrez jouer à VR2 jusqu'à 4 en même temps dans TOUS les modes de jeu solo ! Un plus indéniable, d'autant que ce mode Multi-joueurs tient assez bien la route (moins de détails, animation réduite, etc., mais cela reste assez jouable).

Amélioration par rapport au premier épisode : on peut désormais mordre un peu plus sur les bas-côtés, tout en évitant de faire à chaque fois des tonneaux.





Des ch'tits défauts quand même

Si l'impression générale laissée par VR2 est vraiment très bonne, mon devoir est également de vous parler des petits défauts qui pourraient parfois agacer ! Tout d'abord, certaines collisions avec le décor sont parfaitement risibles : il n'est pas rare de heurter un tas de terre et d'être stoppé net en entendant le même bruit de taule que lorsqu'on percute un mur de pierre... Le jeu paraît tout de suite moins réaliste ! Ensuite, le niveau de difficulté est vraiment souvent très bas. Les pros du jeu de caisses avaleront les différents challenges propo-

fiche technique

Editeur	Infogrames
Développeur	Eden
Genre	Course de rallye
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes (7 blocs)
Nbre d'engins à piloter	Plus de 80 + éditeur !
Spécial	Rumble Pack, Race
Existe sur	PlayStation

sés très rapidement et sans aucun problème. Pourquoi ne pas avoir proposé plusieurs niveaux de difficulté ? Par ailleurs, deux autres problèmes d'ordre technique peuvent gêner. Le premier est le « décalage » entre la voiture et le décor sur lequel elle semble simplement « posée », ce qui donne l'impression de flotter... C'est assez rebutant, au début, mais on oublie vite ce détail dans le feu de l'action. Enfin, dernier petit hic : le clipping. Ce dernier n'est pas omniprésent, loin de là, mais concerne tous les circuits proposant des décors avec des forêts touffues et où la distance d'affichage ne doit pas dépasser les 50 m...

Une édition DC qui tient toutes ses promesses

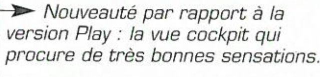
Lors des replays, on s'aperçoit que même les pilotes sont animés (leur tête bouge dans les virages, etc.).

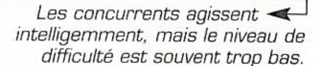
Le meilleur jeu de caisses sur DC !

Allez, on arrête là le chipotage... Cette mouture DC reste tout de même excellente : 26 caisses, plus de 80 spéciales sur 12 décors différents, une conduite géniale, des modèles physiques réalistes, une animation ultra-rapide, tous les modes accessibles jusqu'à 4 joueurs, des voitures super bien modélisées, une nouvelle vue cockpit, des pilotes et copilotes visibles et animés, une gestion réaliste des dommages sur la carrosserie, des marques de boue, de neige, de poussière, etc., des décors magnifiques, un éditeur de circuits... Arf ! Difficile de faire plus complet, non ? Allez, foncez, c'est du tout bon !

Julo




Nouveauté par rapport à la version Play : la vue cockpit qui procure de très bonnes sensations.


Les concurrents agissent intelligemment, mais le niveau de difficulté est souvent trop bas.

Durant les courses, votre voiture se salit en temps réel, qu'il s'agisse de boue, de neige ou encore de poussière.

L'éditeur de circuits

L'éditeur de circuits proposé ici est exactement le même que sur PlayStation. Il vous permet de faire vraiment ce que vous voulez, avec beaucoup de facilité. Tous les facteurs (élévations, bosses, longueurs...) sont paramétrables, tous les thèmes graphiques des autres courses sont proposés, et vous pourrez également choisir les conditions météo. Complet, ce mode vous permet ensuite d'utiliser vos créations dans le mode Contre la Montre, en les sauvegardant dans votre VMS (seulement 3 blocs par circuit créé).




Notes

17 Technique
Moteur 3D performant, bonne gestion des modèles physiques, mais des collisions étranges et un peu de clipping.

18 Esthétique
Des décors variés vraiment somptueux et des voitures très bien modélisées.

17 Animation
L'impression de vitesse est tout simplement ahurissante, et le jeu exempt de ralentissements.

18 Maniabilité
Subtil mélange d'arcade et de simu, abordable mais instinctif et précis... Un vrai bonheur !

16 Sons
Bruitages réalistes, mais on coupe vite la musique et la voix du copilote est ridicule !

17 Durée de vie
Plus de 80 spéciales, 3 modes de jeu sur 3 niveaux, 1 Time Trial et 1 éditeur de circuits...

+ Plus
C'est super beau, jouable, fun et complet. L'éditeur de circuits.

– Moins
La difficulté rarement élevée. Quelques imperfections techniques.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le premier V-Rally avait déjà suscité une polémique, tout comme le deuxième opus, dont on pensait qu'il mettrait tout le monde d'accord... Cela dit, la dernière production d'Eden sur PlayStation, NFS Porsche 2000 (testé dans ce numéro), ne convaincra personne... Graphismes pauvres, conduite inintéressante, intérêt limité... Les gars d'Eden sont vraiment capables du meilleur comme du moins bon !

L'avis de Julo

VR2 sur DC représente finalement une belle réussite : le jeu est magnifique, agréable à prendre en main et très complet... Que demander de plus ? Une difficulté plus prononcée, peut-être... Cependant c'est là le meilleur titre du genre sur DC, grâce à sa réalisation et à ses sensations de conduite grisantes. Foncez !

L'avis de Willow

Sans atteindre le niveau d'excellence de Colin 2 sur Play, V-Rally 2 DC procure d'excellentes sensations. Des détails m'ont gêné comme les bugs de collision avec la route, les effets de projections un peu trop timides et le fait que les voitures donnent l'impression de flotter au-dessus du sol. Un titre incontournable malgré tout.



Need for Speed Porsche 2000

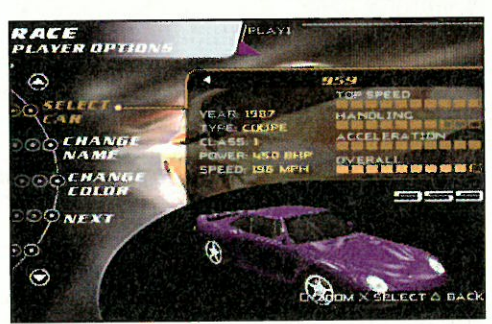


Need for Speed a toujours été une série de qualité inégale, le talent d'Eden Studio n'y changera malheureusement pas grand-chose. Décidément, Electronic Arts tient une petite forme ces derniers temps.

Comme le sous-entendait Trazom dans son avis de F1 Racing Championship le mois dernier, du jeu de caisses, on en a bouffé en cinq ans ! C'est un fait indiscutable qu'il s'agisse de simulation de F1, de Grand Tourisme ou d'arcade pure, le marché 32 bits de la course automobile est ultra saturé et parvient difficilement à se renouveler. Sincèrement, combien de titres cette année ont répondu aux exigences de plus en plus pointues des amateurs de conduite virtuelle ? Gran Turismo 2, V-Rally 2 (malgré la controverse), Driver (un cas un peu à part), la rédac' a pas mal flashé également sur l'excellent Colin McRae Rally 2, mais à part ça ? Hum, réfléchissons quelques secondes... Bah, heu, c'est tout. En gros, aujourd'hui, on est tous un peu blasé et les développeurs ont plutôt intérêt à nous en mettre plein la vue ou bien à trouver L'Idée de génie s'ils souhaitent qu'on s'enflamme pour leur produit.



Comme dans les précédents Need for speed, les voitures subissent des déformations.





Une déception

Enfin, tout ça pour dire que ce cinquième volet de NFS dédié exclusivement au prestigieux constructeur Porsche n'a pas soulevé un vent d'enthousiasme au sein de la rédaction. Pourtant, si Electronic Arts a eu tendance ces derniers temps à mal choisir ses collaborateurs (cf. F1 2000 et Superbike 2000), cette fois-ci, on ne pourra pas lui reprocher d'avoir misé sur le mauvais canasson puisque c'est Eden Studio (V-Rally 2) qui s'est chargé du développement de son titre. Le résultat final reste toutefois assez mitigé. En fait, NFS Porsche 2000 n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport au précédent opus. Concernant le contenu, d'abord, peu de surprises. Globalement, on retrouve le même système de progression (la customisation a toutefois disparu mais l'argent remporté pendant les courses permet toujours l'acquisition de modèles plus puissants) et des compétitions très similaires correspondant chacune à une classe spécifique (classe 1, 2 et GT). Outre la licence Porsche, la seule vraie nouveauté de cette édition 2000 reste le mode Pilote d'Usine qui vous invite à participer à une douzaine d'épreuves assez amusantes (des slaloms pour la plupart). Le problème, c'est qu'en 2 petites heures, on en fait le tour. Les courses, quant à elles, se révèlent assez ennuyeuses, il faut vraiment attendre les compétitions de GT (c'est-à-dire la fin du jeu), pour éprouver un semblant de frisson et transpirer sur le pad. Dans NFS 4, les concurrents faisaient preuve de plus de combativité. C'est d'autant plus regrettable que la conduite - arcade - est loin d'être désagréable. Certaines caractéristiques du moteur de V-Rally 2 ont été reprises, notamment le jeu des suspensions. D'autre part, de nombreux éléments qui ont contribué au succès et à l'originalité de la série sont bizarrement passés à la trappe, comme le trafic. Du coup, NFS perd beaucoup de sa personnalité et de son intérêt. Enfin, le mode Poursuite ultra trippant dans le quatrième volet a été simplifié à outrance. Vous ne pourrez plus faire de stock-car avec les flics, la chasse s'arrêtant à la première touchette. Bof, bof. Ce n'est pas la présence d'un mode





Enorme déception : contre les flics, la course-poursuite s'arrête au premier contact de carrosserie.



fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	Eden Studio
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de voitures	50
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC

Trop court !

Le mode le plus intéressant du jeu reste de loin le mode Pilote d'Usine qui s'apparente un peu aux permis de Gran Turismo. Pour prouver vos talents de pilote d'essai au constructeur, vous devrez vous soumettre à une bonne douzaine de tests. Sans rivaliser avec GT et malgré le feeling arcade du pilotage, ces petites épreuves sont relativement techniques et demandent de votre part une conduite assez propre. Il s'agit pour la plupart de slaloms bien vicieux. Le temps qui vous est imparti est, bien entendu, calculé au plus juste et chaque plot renversé vous sanctionnera d'une seconde de pénalité. Lors de certaines épreuves, il faudra même éviter tout contact avec les bas-côtés et les éléments du décor. Vraiment amusant. Ce mode sert également à débloquer des modèles puissants. Quel dommage que les développeurs se soient contentés de 12 malheureux challenges.



Les décors manquent de finesse et de détails. NFS 4 proposait des paysages nettement plus réalistes.

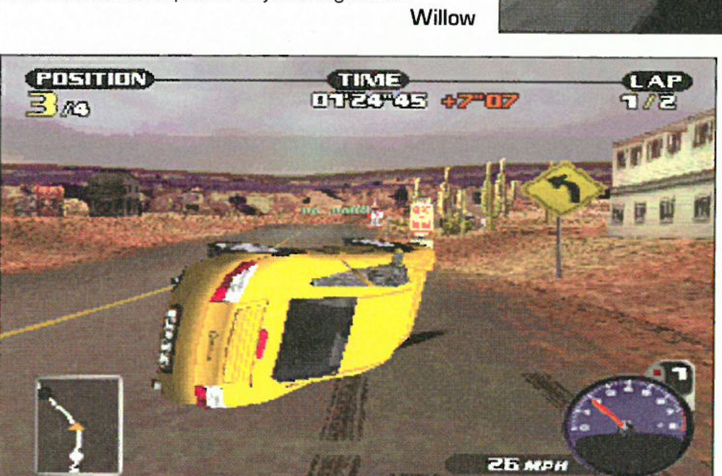
Un cinquième volet très décevant



Flag (il faut choper un certain nombre de drapeaux pour gagner) qui nous consolera. Les derniers griefs concernent la réalisation technique. Là aussi, on reste sur sa faim : rendu graphique pixellisé, modélisation des caisses inégale, collisions fantômes avec les bas-côtés, clipping assez prononcé… Raaah ! Les phares n'éclairent même pas la route ! Non, décidément, Eden Studio est capable de mieux, la PlayStation également (cf. qui vous savez). Là encore, NFS Porsche 2000 se situe un cran en dessous du précédent volet. Bon, inutile de tergiverser plus longtemps, vous l'aurez compris, Gran Turismo 2 (qui, précisons-le, propose un mode Arcade) et l'arrivée imminente de Colin McRae Rally 2 rendent l'achat du titre d'Electronic Arts totalement superflu. Soyons exigeants !

Willow







Le comportement des concurrents est relativement primaire. Ils suivent leur trajectoire, basta !

Notes

13 Technique
Un clipping très présent. Etonnant de la part d'Eden Studio. Bonne fluidité du moteur 3D.

13 Esthétique
La qualité de la modélisation varie selon les caisses. Des paysages plats et très pixellisés. Décevant.

16 Animation
Le point fort de ce volet. L'animation est fluide et l'impression de vitesse plutôt convaincante.

16 Maniabilité
C'est de l'arcade, la prise en main ne pose aucune difficulté. Mais il faut appuyer sur la pédale de frein !



14 Sons
Des bruits de moteur assez réalistes mais des choix musicaux pas toujours de très bon goût.

13 Durée de vie
Le mode de difficulté n'est pas assez élevé ce qui rend les courses peu palpitantes.



Plus
Le mode Pilote d'Usine. Une bonne fluidité.



Moins
Moins réussi que le précédent volet. Que des Porsche !



5/10 Note d'intérêt

Plus loin…

A l'inverse des précédents volets, le développement de NFS Porsche 2000 a été confié à une équipe française, Eden Studio, qui, rappelons-le, s'est illustrée l'été dernier (eh oui, déjà) avec V-Rally 2. On ne peut pas gagner à tous les coups…

L'avis de Willow

Je n'ai pas du tout accroché à ce cinquième volet. Hormis le mode Pilote d'Usine qui se boucle en 2 heures, Need for Speed Porsche 2000 n'offre pas grand-chose de palpitant par rapport à la précédente édition. On perd même certaines caractéristiques essentielles de la série. Conduite en Etat de Liberté était nettement plus séduisant.

L'avis de Mr Brown

Dans cette mouture de NFS dédiée à la griffe allemande, ce n'est qu'après avoir bouclé une bonne partie du mode Evolution que l'on ressent réellement le plaisir de la conduite. Les tests Pilote d'Usine relèvent le niveau, mais quelques épreuves supplémentaires auraient été les bienvenues. Un titre arcade moyennement racé.

Machine **PlayStation** Genre **Simulation de tennis**

Yannick Noah All Star Tennis 2000

Les simulations de tennis, un genre à part, qui se fait rare alors que les simu de foot sont pléthores. Ubi Soft, habitué de la discipline tente une fois encore de s'imposer à l'aide de sa licence Yannick Noah. Après Pete Sampras, Noah s'imposera-t-il ?

Critiquer un jeu de tennis est devenu un exercice rare, à défaut d'être amusant. Les simulations dignes de ce nom ne se bousculent pas au portillon - contrairement à d'autres disciplines faisant en général appel à plus de deux joueurs - et les fans du genre peuvent, de fait, se sentir quelque peu lésés. Sans aller jusqu'à dire qu'il n'y a pas de bons jeux de tennis sur PlayStation (les Smash Court de Namco sont plutôt sympas), on ne peut pas dire non plus que l'on soit très gâté. La preuve, Trazom et moi, grands amoureux de la petite balle jaune devant l'Eternel, passons encore nos meilleurs moments sur l'antédiluvien Final Match Tennis (Nec PC Engine, 1991), qui reste un modèle de précision et de jouabilité. Avec AST 2000, on passe évidemment à la 3D. Cette recherche systématique du polygone en toute circonstance n'a pas que des effets bénéfiques ; une simulation de sport se démarquant avant tout par son intérêt de jeu. Ma première heure passée sur le soft m'a d'ailleurs donné quelques sueurs froides.



Voilà ce qu'on appelle une volée réflexe...

Et puis, au fur et à mesure, mon bras s'est fait plus ferme et mes frappes plus convaincantes. J'en viendrais presque à être séduit. Explications.



Cette position allongée vers l'avant est fréquente lorsqu'on joue alors que la balle arrive sur soi.



De l'art de s'adapter...

AST 2000 réclame un certain doigté. Lorsqu'on s'y essaie, au début, on a tendance à mettre la balle dans le filet ou hors du cours, mais rarement là où elle devrait aller. Enfin, on y arrive si on ne prend aucun risque, et qui dit prudence excessive dit défaite à peu près assurée. C'est comme ça, c'est la vie, etc. Vous connaissez le couplet.

En fait, tout est simple et compliqué. Tout est simple car de nombreuses « commandes » sont ici simplifiées (ma phrase tient du pléonasme, je sais). Pour le service, par exemple, il vous suffit d'appuyer sur un bouton et votre joueur lance la balle en l'air et la frappe. Impossible de rater son coup. Les choses se corsent tout de même dès qu'on essaie de placer le coup. Elles se corsent même au point que si j'ai déjà accompli des services gagnants, je n'ai en revanche jamais réussi à placer d'ace. Et servir pile au centre tient pas mal du miracle. Mais bon, c'est peut-être une question d'habitude et puis, pour les services croisés, ça va beaucoup mieux, donc... Les échanges sont alimentés de coups directs plus ou moins puissants, de coups liftés (on brosse la balle vers le haut), coupés (pour ralentir le jeu) et, bien sûr, de lobs. Des effets peuvent également être donnés à la balle, afin qu'elle dégage plutôt vers la droite ou vers la gauche. Au final, on se retrouve donc devant un titre assez riche, en théorie, et la pratique vient, petit à petit, confirmer cela. En fait, la grosse difficulté est de s'habituer à jouer en ne prenant pas la balle devant soi, mais en étant un peu décalé. Il n'y a que de cette façon que l'on peut décocher des coups droits ou des revers dignes de ce nom et placer, notamment,

fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Aqua Pacific
Genre	Simulation de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de joueurs	32
Spécial	Des rédac' chefs modélisés !
Existe sur	Game Boy



Le public n'est pas ce qu'il y a de plus réussi dans le jeu...



Deux joueuses dans le vent sur une seule balle. Pas mal...

L'Association des Rédac' Chefs Professionnels



Ils sont facétieux, chez Ubi Soft. Ils ont, en effet, modélisé plusieurs journalistes de la profession et les ont intégrés au jeu, en reprenant leur pseudo (NdTraz : avec notre consentement !). Il y a également des personnes travaillant à Ubi Soft même (car, c'est bien connu, on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même). En ce qui concerne les rédac' chefs, à tout seigneur tout honneur : parlons tout d'abord de Trazom ! Quand je l'ai vu, je me suis d'abord demandé s'il ne m'avait pas donné à tester une version trafiquée du jeu. Et puis j'ai découvert aussi Lyric (alias Cyrille Tessier, rédacteur en chef de PC jeux, avec qui Elwood et moi étions au lycée en seconde, si, si !), et puis Spy, ancien de Consoles + devenu rédac' chef de Consoles Max si je ne m'abuse. Il y a même Milouse (Play Power) ou AHL, de Consoles +, dont je ne devrais peut-être pas parler étant donné qu'il est un concurrent direct mais bon sang, le fait est assez exceptionnel pour être souligné ! Soyons bassement consensuels en disant qu'il n'y a ici que du beau monde et que l'idée est réellement amusante. La prochaine fois, on essaiera de soudoyer Ubi pour avoir toute l'équipe Joypad, tiens.

des balles très croisées. En jouant la balle sur soi, on se penche vers l'avant avec sa raquette et on donne peu d'effets à la balle. C'est un coup improbable dans la réalité mais qu'on effectue ici très souvent. C'est une concession faite à la jouabilité. Et ça n'est pas plus mal...

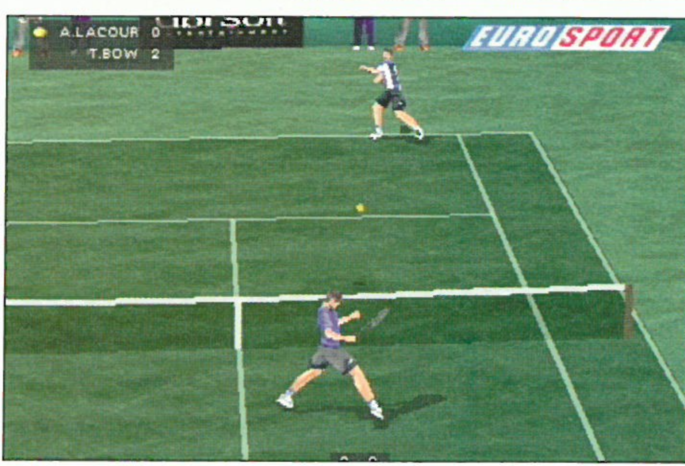
Dernières précisions

Si je me suis habitué au jeu de fond de court, j'avoue avoir plus de mal avec les volées, qui claquent assez rarement et touchent un peu trop souvent le filet (les balles « s'écroulent » immédiatement devant ou derrière sans qu'on ait aucune chance de les rattraper). Mais rien de très grave. De plus, si différences il y a entre les 32 joueurs et joueuses de AST 2000 – les hommes jouent notamment plus vite – je n'ai pas découvert d'aptitudes particulières flagrantes entre les différents protagonistes. Quoique... Même chose en ce qui concerne les surfaces : elles sont plus ou moins rapides, certes, mais je ne suis pas persuadé qu'au niveau du rebond, tout soit méticuleusement paramétré. M'enfin...

AST 2000 est un titre auquel on peut s'essayer jusqu'à quatre en même temps. C'est un classique et cela n'étonnera personne. Précis et vraiment jouable (en tout cas, une fois qu'on s'y est fait), il autorise des jeux très intéressants, avec notamment des échanges long de lignes qui, dans la réalité, resteraient dans les annales du sport. On ne peut pas dire que le jeu soit très beau. La modélisation des joueurs est moyenne et on aurait apprécié une résolution un peu plus élevée pour atténuer l'éternel effet d'aliasing, sur les contours du terrain. Avec deux personnages et une balle à animer sur l'écran, cela aurait dû être possible.

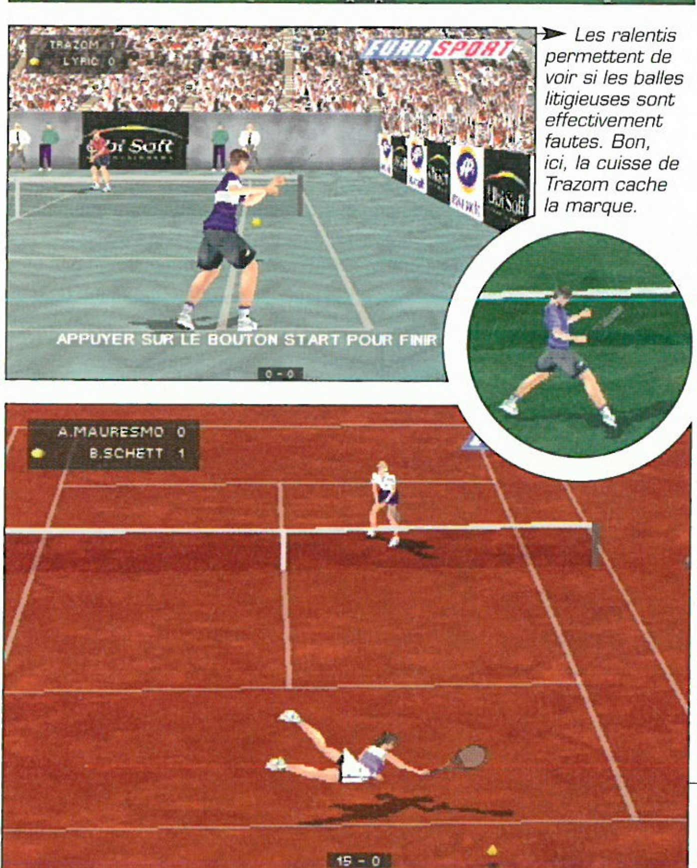
L'ordinateur ici joue bien. Mais il n'est pas imbattable non plus ce qui, quelque part, le rend plus « humain ». Vous pouvez jouer tout le temps le coup droit de votre adversaire en long de ligne pour l'amener à la faute par exemple. Sur ce vaste horizon dénudé des simulations de tennis sur PlayStation, AST 2000 s'en sort finalement plutôt bien. On ne criera pas au génie, je vous l'accorde, mais il y a dans ce jeu un petit quelque chose qui fait que l'on y revient. C'est, à n'en pas douter, une très bonne chose...

Chris





Les ralentis permettent de voir si les balles litigieuses sont effectivement fautes. Bon, ici, la cuisse de Trazom cache la marque.



Dans le jeu, il y a huit joueurs et joueuses officiels : Kuerten, Martin, Krajicek, Hewitt, Martinez, Mauresmo, Schett et Noah, enfin !

Notes

14 Technique
Rien de vraiment extraordinaire, mais le rendu global s'avère assez propre et plutôt clair.

14 Esthétique
Modélisation o.k. et terrains assez peu « habillés ». Mais ce n'est pas ce qui compte.

16 Animation
Les mouvements ne sont pas détaillés à l'extrême, mais le résultat est satisfaisant.

16 Maniabilité
Dire que tout est parfait serait mentir, mais le jeu se révèle assez subtil pour autoriser de jolis coups.

13 Sons
Bruit de la balle et exclamations rares du public. Ce n'est pas le délire mais bon...

16 Durée de vie
La prise en main réclame un certain temps d'adaptation. Ensuite, on n'a de cesse de s'améliorer.

+ Plus
Les échanges peuvent être longs, précis, intéressants. De nombreux joueurs et terrains disponibles.

– Moins
Un peu austère, dans l'habillage. On sent que le jeu aurait pu être encore meilleur.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Aqua Pacific - le développeur du jeu - est une société anglaise spécialisée dans la conversion de jeux sur différentes plates-formes (du PC à la Game Boy). Pour ce All Star 2000, ils ont utilisé des outils détenus par Smart Dog - une autre société britannique - qui s'était occupée de la programmation de All Star Tennis '99. Si le moteur du jeu est donc identique, les personnes qui se sont ici occupées du jeu ne sont plus les mêmes, sans doute pour améliorer quelque peu le gameplay. Nul ne saurait dire si les Smart Dog auraient su mieux faire, mais le pari est plutôt réussi...

L'avis de Chris

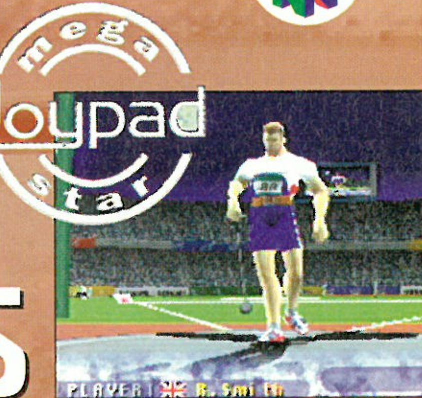
Dans un premier temps, tout ce que je tentais échouait. J'en ai donc conclut que AST 2000 n'était pas un bon titre (mon jeu ne pouvant guère souffrir de critiques...). Eh puis, je me suis adapté et j'en ai été récompensé. Il y a ici une véritable marge de progression et c'est ce qui fait que l'on y revient souvent...

L'avis de Trazom

Certes, il y a de nouveaux persos, des coups plus réalistes à la volée, mais dans l'ensemble cela reste équivalent à la version 99. Le point en moins tient surtout au graphisme en deçà de ce qu'on était en droit d'attendre pour une version 2000. Cela dit, AST 2000 demeure une valeur sûre sur PlayStation.

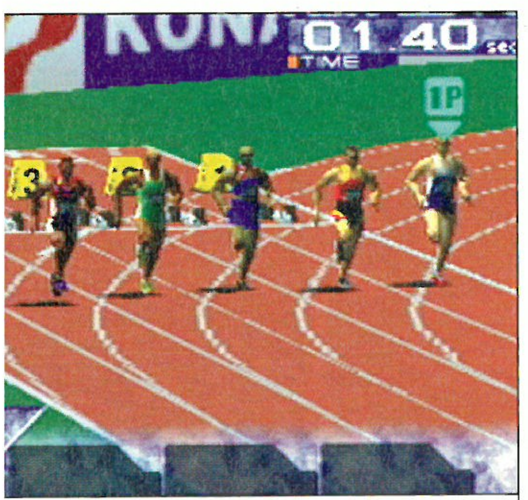
Machine Nintendo 64 Genre Multi-épreuves

Track and Field Summer Games



Mes doigts s'étaient gracieusement reposés pendant un mois, après le test de Track and Field sur Play. Les voilà repartis pour être malmenés une seconde fois sur N64. Track and Field va vraiment me refiler de l'arthrite !

Aaah, si seulement Pierre de Coubertin le savait, il se retournerait dans sa tombe ! Avec Track and Field Summer Games, c'est le sport à portée de tout le monde ! Fini les T-shirts qui suintent le concentré d'hormones et la peau grasse gorgée de sueurs. C'est peinard, devant votre écran de télévision et la manette à la main, bien installé sur un coussin et une bûche dans la cheminée, que vous allez donner de votre personne. Et comme l'effort a toujours un prix à payer, ce sera au prix d'ampoules et de crampes aux doigts. Mais vous me direz que c'est bien peu comparé à tous les exploits sportifs qui vous attendent. En effet, c'est un total de dix épreuves olympiques (100 m, saut en longueur, barre horizontale, perche, lancer de marteau et de javelot, 100 m nage, 110 m haies, haltère et saut en hauteur) qui transformeront votre mental de flemmard en battant hors pair.



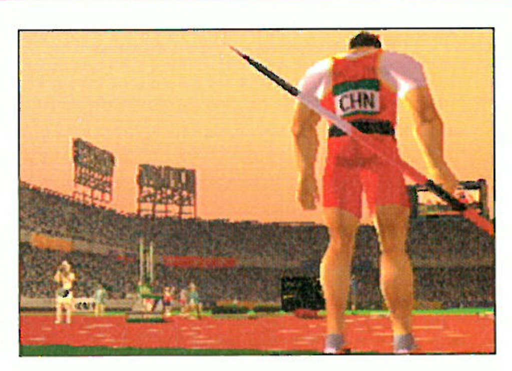
La course du 100 m ne nécessite que de l'endurance aux bouts de vos doigts.

De la vitesse et de la technique

Comme dans les précédents Track and Field, chaque discipline utilise une manipulation spécifique plus ou moins compliquée. En général, les joutes de vitesse comme le 100 m ou la nage libre n'utilisent que deux boutons, que vous devez presser alternativement et rapidement pour faire avancer votre sportif. Pour ceux qui trouveraient cela trop facile, je leur recommande ardemment des épreuves plus corsées telles que le lancer de marteau ou l'haltérophilie, qui exigent des finesses techniques plus poussées liées au timing. Je vous assure, ce n'est pas si facile que ça en a l'air. Heureusement, avant chaque défi, une séquence didactique en 3D temps réel vous indique les opérations à effectuer et les conditions de timing pour réussir une épreuve. Cette option d'ailleurs n'existait pas sur PlayStation et aurait été la bienvenue. Autrement, il ne sera plus possible de tricher en usant de la technique du frottement, qui consistait à utiliser un objet arrondi pour







presser plus vite sur les touches dans un mouvement de va et vient. En effet, même pour des sports aussi bourrins que le 100 m, votre athlète se verra freiner automatiquement comme par magie. Comme si la manette pouvait détecter les actions frauduleuses... On en reste encore sans voix.

Un titre multi-joueurs

Vous vous en doutez, Track and Field n'est pas fait pour s'amuser seul. Car, évidemment, le soft tire son épingle du jeu justement ! essentiellement dans les parties à plusieurs (jusqu'à quatre simultanément), avec des rivalités exacerbées entre les participants et une énorme dose de fun. Comme dans le vrai sport, quoi ! Et contrairement à la mouture PlayStation, nul besoin de dépenser en plus en accessoire (quadrupleur, quintupleur, sextupleur...), pour pouvoir connaître



Les lunettes techno, ça aide à sauter haut, apparemment.

fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	Konami
Genre	Multi-épreuves
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre d'épreuves	14
Spécial	Utilise le Ram Pak
Existe sur	Rien d'autre

Quatre épreuves mystérieuses

En plus des dix disciplines olympiques de base, il existe quatre épreuves secrètes auxquelles vous n'accéderez qu'en raflant toutes les médailles d'or. Pour cela, il faut battre les records du monde à tous les sports et sauvegarder le tout sur la carte mémoire. C'est peu de le dire et c'est beaucoup à faire ! Pour vous parler franchement, j'avoue bloquer au record de lancer de marteau, de barre horizontale, d'haltérophilie et de 110 m haies ! Je vous l'avais dit : le titre est loin d'être bourrin et requiert un maximum de technique selon les épreuves. Mais, comme dirait un philosophe asiatique dont le nom m'échappe, la persévérance vient à bout de tous les maux. Sinon, sachez que parmi les quatre réjouissances secrètes, vous trouverez du tir. J'espère que vous êtes avancé !





les joies de la concurrence en groupe. Il suffit de se munir de trois manettes supplémentaires pour faire partie de la fête. Lorsque toutes les conditions sont réunies, c'est un moment mémorable qui s'annonce en perspective, avec beaucoup de pressions, qu'elles soient sportives ou digitales sur les paddles ! Et puis comme en plus de ça les graphismes du jeu sont super beaux, on ne voit pas vraiment comment vous seriez déçu par la compétition.

Plus beau que sur Play !

Pour avoir un repère en tête, nous allons comparer Track and Field Summer Games à Track and Field 2000 sur PlayStation, histoire de rester pertinent jusqu'au bout. Techniquement, la console de Sony proposait déjà une réalisation satisfaisante même si la modélisation des sportifs était un peu géométrique. Sur N64, Konami opte pour un nouveau parti pris esthétique visant à reproduire la réalité en arborant une modélisation complexe et plus biologique des athlètes, ainsi que des textures plus photographiques. Du coup, on se reçoit une énorme claque à la vision des graphismes du jeu, qui n'ont rien à envier à une véritable retransmission télévisée. De plus, le Ram Pak permet de basculer en haute résolution et de profiter encore mieux de ce réalisme. Bref, cette version enterre littéralement T&F2000 sur Play sur le plan technique, ce qui n'est pas un mince exploit. En substance, Track and Field Summer Games est une franche réussite et entre donc logiquement dans le clan fermé des meilleurs jeux multi-joueurs (MicroMachines, Bomberman...) sur N64. Bon, je vais maintenant m'acheter un paquet de pansements pour les doigts...

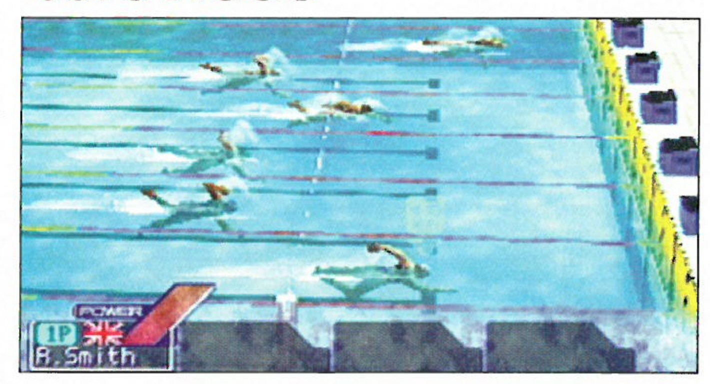


Kendy



L'Espagnol est dégoûté de sa prestation au saut en longueur. Quel nul !

Graphiquement aussi réaliste qu'une retransmission télévisée





L'ordinateur vous indique les commandes des épreuves de façon efficacement didactique.



Les replays utilisent des vues de caméra à la Gran Turismo.

Notes

17 Technique
La modélisation et les textures des sportifs exploitent à merveille les processeurs 3D de la N64. Bon boulot.

17 Esthétique
Le choix esthétique se tourne vers le réalisme. De loin, ça ressemble à une retransmission sportive télévisée !

16 Animation
Les actions illustrent parfaitement chaque discipline. Les mouvements des athlètes virtuels sont très pros.

18 Maniabilité
Difficile de faire plus maniable que du matraquage de bouton. Autrement, il vous faudra cultiver l'art du timing.

16 Sons
Le bruitage de la foule donne du baume au cœur et vous motive pour vous transcender.

15 Durée de vie
Seul, c'est rébarbatif, et à plusieurs, c'est terriblement efficace.

+ Plus
Pas la peine de quintupleur. Une réalisation exceptionnelle.

– Moins
Peut altérer les manettes. Fun exclusivement en multi-joueurs.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Track and Field sur N64 devra-t-il trembler devant son concurrent de chez Eidos Interactive prévu pour le mois d'août ? En effet, Sydney 2000 bénéficiera de la licence du Comité olympique et proposera un total de 32 pays en compétition. Les supports qui devront accueillir le jeu ne manqueront pas, puisqu'il fera un tour d'horizon de toutes les consoles du moment (PS, DC, N64, GBC). Sydney 2000 promet, comme dans T&F, toute une tripotée de disciplines (plus d'une dizaine) et devra, comme ce dernier, concentrer ses arguments dans le mode Multi-joueurs.

L'avis de Kendy

Track and Field sur N64 est le meilleur opus de la série toutes consoles confondues. Pas besoin de quadrupleur, le plaisir ne tient qu'à quelques manettes grâce aux ports de la console. Chopper des crampes aux doigts s'avère toujours aussi plaisant à plusieurs, d'autant qu'il existe quatre disciplines cachées à débloquer.

L'avis de Karine

Track & Field Summer Games réussit brillamment sa transposition sur N64. Bien sûr, il faut être plusieurs pour l'apprécier pleinement. Original et accrocheur avec sa multitude d'épreuves, on se laisse gagner par la fièvre des J.O. avant l'heure ! Un bon entraînement pour vos doigts, quoi !

Toutes les sorties européennes

Depuis le début de l'année, cette rubrique étonne. Le nombre de titres médiocres reste constant. Certains softs passés récemment par la case import ne seront pas revus en détail. On ne compte plus les jeux parvenant dans le commerce avant d'être testés. Enfin, une actualité très dense et le manque de place nous obligent parfois à passer en Zapping des titres qui mériteraient un autre traitement. Mais vous saurez vous y retrouver !

Street **Fighter** EX 2 +



Voilà un zapping qui me déchire un peu le cœur. SF EX 2 + est un jeu que j'aime vraiment bien. J'ai d'ailleurs toujours été fan de la série des EX en général, sa jouabilité me convenant vraiment bien. Dans le fond, SF EX 2 + exploite bien



la PlayStation et propose un nombre conséquent de combattants (la plupart se jouant de façon vraiment différente, ce qui ne tient pas seulement du détail). Plutôt bien réalisé - les polygones apparents du premier épisode ont en grande partie disparu - ce titre fait donc honneur à la série des Street Fighter. En tout cas en version japonaise. Car oui, c'est là que le bât blesse, en version française PAL 50 Hertz (tout est dit), le jeu se révèle irrémédiablement plus lent et tassé. Cela ne gâche pas tout et la jouabilité reste bonne, heureusement, mais lorsqu'on s'est essayé à la version originale, je vous promets que cela fait mal au cœur et je ne peux décemment pas passer ce « détail » sous silence. Evidemment, une conversion digne de ce nom réclame des efforts supplémentaires et le jeu n'étant pas sûr de se vendre à des trillions d'exemplaires, en vaut-il vraiment la peine ? Grande question, affaire de volonté et de gros sous... Bref, là où j'ai mis 7/10 (et presque 8) à SF EX 2 + en japonais, je me vois contraint de mettre un point de moins, ici. Je trouve ça un peu triste...

Chris




6 — *Editeur* : **Capcom** — *Machine* : **PlayStation**

Dragons Blood



Dragons Blood se veut dans la mouvance des jeux traditionnels d'action/aventure épique. Sur le papier, du moins. Car il suffit d'y jouer pour comprendre ce qui se cache en réalité derrière ce beat them all déguisé. Effectivement, le titre ne possède que l'aspect et l'interface du jeu d'aventure, avec des joutes fortement scénarisées et des points de dégâts qui s'affichent à chaque coup d'épée. En fait, Dragons Blood ressemble par beaucoup de points à Xena sur PlayStation, à la différence que ce premier est largement mieux réalisé graphiquement. Sinon, il faut dire ce qui est, les animations s'avèrent assez



médiocres même si elles demeurent très fluides. Votre personnage ainsi que les ennemis ne se meuvent pas humainement mais donnent l'impression de gambader dans la forêt avec une inertie « amstrongienne ». De plus, les quelques énigmes de recherche ne vous passionneront que très peu. En fait, les seuls points positifs résident dans la possibilité d'améliorer les caractéristiques de votre héros, en partageant vos points gagnés, ou d'utiliser des sorts. Autrement, rien de réellement accrocheur et innovateur à l'horizon.

Kendy



5 — *Editeur* : **Virgin Interactive** — *Machine* : **Dreamcast**

Euro 2000



A son accoutumée, E.A. Sports profite de la moindre occasion pour réactualiser un titre dès que possible. C'est quand même le troisième jeu de foot d'Electronic Arts qui débarque sur la console en l'espace de 18 mois : FIFA 99, FIFA 2000 et maintenant Euro 2000. Réactualisant le moteur de FIFA, ce nouveau soft n'apporte qu'une infime part de nouveautés. Le visage des joueurs a gagné quelques caractéristiques (yeux et bouches plus expressifs) et les conditions climatiques peuvent changer au cours d'une rencontre. Il est indéniable que l'ensemble reste assez beau, mais ces titres d'E.A. semblent vouloir être arcade pour l'éternité : glissades de hockeyeurs, traversées en solitaire de 80 mètres pour aller planter un but ou victoire remportée avec 7 ou 8 buts d'écart malgré plusieurs expulsés n'ont rien d'exceptionnel ! Comme on a l'habitude de dire, « C'est l'occasion qui fait le larron ! », mais on peut commencer sérieusement à douter de la devise d'E.A. : « Donne-moi Euro 2000, donne-moi du... ». Oui, si c'est bon et pas du réchauffé de chez réchauffé !

Mister Brown



5 — *Editeur* : **E.A. Sports** — *Machine* : **PlayStation**

Fighter EX 2 +

Dragons Blood

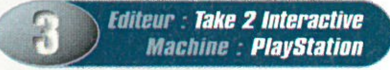
Grudge Warriors

Les jeux de chars et autres engins équipés tout-terrain n'ont jamais eu la cote auprès de la majorité des joueurs. Début mai, Grudge Warriors vient de faire son entrée à la rédaction dans sa version déjà commercialisée. Un



événement qui n'arrive pas tous les mois, fort heureusement, mais qui ne laisse pas présager du meilleur en ce qui concerne le contenu. Souvenez-vous de Perfect Assassin ! Une fois de plus, les soupçons se confirment dès le lancement du jeu : des graphismes à faire peur, une jouabilité minable et des bruitages de tronçonneuse. Si ce titre ne mérite pas la roue de bicyclette, c'est uniquement grâce à son prix : 99 francs. Sans trop réfléchir, il y a sûrement un titre en Platinum que vous ne possédez pas encore. Alors, pour quelques pièces de monnaie supplémentaires, offrez-vous un jeu, un vrai !

Mister Brown



NBA in the Zone 2000

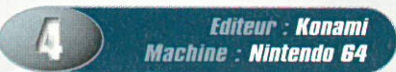


Boarf ! A l'instar de la version PlayStation testée le mois dernier, In the Zone 2000 N64 déçoit. Si le feeling se révèle un poil plus pêchu et orienté arcade que sur 32 bits (on dunke sans trop de problème et les joueurs se déplacent rapidement), les actions demeu-



rent dans l'ensemble assez fouillies, surtout lors des phases défensives. En effet, quelle que soit votre position face à l'attaquant, il est extrêmement délicat de chiper le ballon sans commettre une faute ! Ce manque de tolérance au niveau des contacts entre joueurs risque de décourager les plus persévérants. Ça donne un peu l'impression de jouer en ligue européenne ! Okay, j'avoue, je suis mauvaise langue sur ce coup-là ! Outre ce défaut de jouabilité assez crispant, cette édition 2000 ne propose rien d'extraordinaire sur le plan technique. La réalisation est peu représentative des capacités de la machine et la motion capture manque singulièrement de fluidité. Bref, si vous aimez le basket ricain, il n'y a pas trente-six solutions : Kobe Bryant in NBA Courtside reste encore, à l'heure actuelle, la meilleure simulation de ballon orange tournant sur N64 (cf. Pad n° 78 !). Allez, on oublie !

Willow



Jedi Power Battles



Georges Lucas aurait-il des problèmes pour finir ses fins de mois ? Je pensais que les ventes de produits dérivés et les millions d'entrées en salle lui suffisaient à remplir ses coffres-forts. Pourtant, tel un Picsou des temps modernes, ce cher Georges continue à accorder sa licence à tout vent, enfin, presque... A en juger par



le titre, on pourrait croire à un jeu d'arcade avec des combats à la Tekken. Eh bien non, on se retrouve dans un shoot'em up classique, avec un gameplay à 2 francs et des adversaires aussi menaçants qu'une tortue paralytique. Les persos ne bénéficient pas de coups ou pouvoirs spécifiques dignes d'un Jedi. En gros, on vous demande de casser des droïdes en masse et puis c'est à peu près tout, euh... oui, sur 10 niveaux. Et tout ça pourquoi ? Ben, pour libérer la planète Naboo des taxes infligées sur les routes commerciales par la Fédération du Commerce. Tout ça n'est pas très folichon, mais quand faut y aller... Je ne sais pas si c'est moi ou si ma version du jeu n'était pas au point mais, dans le Vaisseau de guerre de la Fédération, je tombais dans un trou noir et je recommençais perpétuellement les attaques précédentes. « T'es trop nulle ! » me confirme alors RaHaN. Bon, c'est décidé, je pars dans le Lubéron cultiver des betteraves.

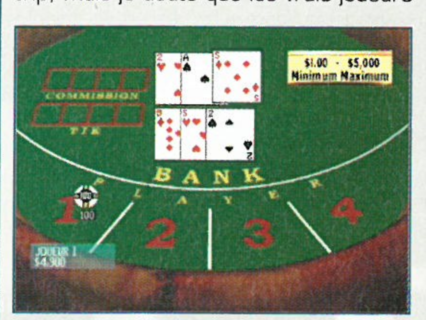
Karine

3 — Editeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation

Midnight in Vegas



Il y a vraiment des jeux « improbables », dans notre vaste univers ludique. Midnight in Vegas est, comme son nom l'indique, un titre qui met en scène de nombreux jeux de flambeurs : black-jack, craps, poker, roulette, baccara, etc. Bon, dans le fond, il peut être assez amusant de s'y essayer, si on est dans le trip, mais je doute que les vrais joueurs



prennent leur pied avec des paris virtuels soutenus par des graphismes plutôt simplets. Midnight in Vegas n'est tout simplement qu'un jeu fait pour le public PlayStation, à mon humble avis, et il n'a pas dû coûter très cher à programmer. Je ferai toutefois ressortir ici 2 points positifs. Le premier concerne la notice, assez dense, qui explique bien les règles des différents jeux qui vous attendent. Au moins, je me dis que ça a fait travailler un traducteur et qu'on apprend des trucs. Le deuxième point, c'est la présence d'un CD audio avec 8 chansons de crooners, genre ambiance de Casino. Strangers in the Night, par exemple, ça le fait toujours autant...

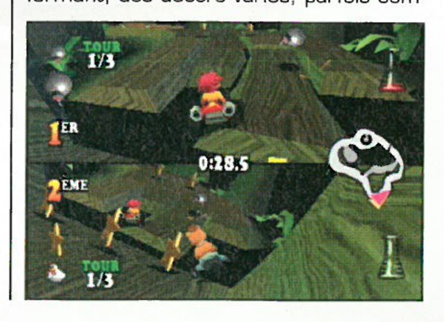
Chris

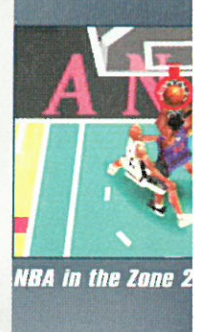


Muppet Race Mania



Mario Kart fait des émules, même sur PlayStation... La console de Sony manquait cruellement de bons jeux de ce genre, jusqu'à Crash Team Racing, qui a finalement su briller par sa grande qualité. Ce mois-ci, les Muppets tentent leur chance, en nous proposant un jeu de kart ma foi fort sympathique. Le soft est d'abord très bien réalisé, avec une 3D colorée des plus fines, un moteur fluide et performant, des décors variés, parfois com-



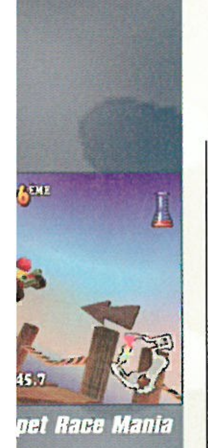


NBA in the Zone 2



Jedi Power Battles

Midnight in Vegas



pet Race Mania

plexes et toujours agréables... Bref, on n'a pas à se plaindre de ce côté-là. Le nombre de modes de jeu (12), de circuits (28) ou encore de véhicules (25) n'est pas en reste non plus, et le principe de progression est très entraînant. Si en plus vous aimez les Muppets, de nombreux délires et séquences FMV viendront vous arracher quelques petits sourires, entre les courses. Malheureusement, le gameplay ne suit pas vraiment... D'abord, l'inertie super exagérée des véhicules est tout de suite très énervante : votre petit bolide part dans tous les sens à chaque virage difficile et vous envoie dans le décor. Ensuite, la caméra a la fâcheuse manie de se placer n'importe comment après chaque virage manqué, vous empêchant de voir devant vous et vous faisant ainsi perdre énormément de temps. Certes, après une petite heure d'adaptation, on finit par s'habituer, mais ces défauts de gameplay gâchent quelque peu le fun et rendent le jeu trop difficile d'accès pour le public auquel il est destiné à la base : les 5 ans et plus.

Julo

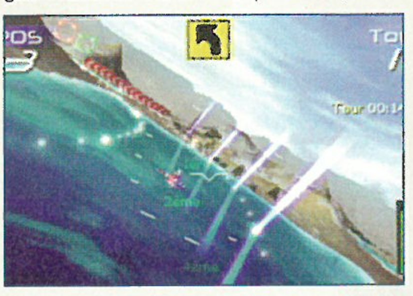


6 — Editeur : Sony C.E. — Machine : PlayStation

N-Gen Racing



Le concept de N-Gen confine au génie... Hum. C'est vrai, faire un jeu de course original, de nos jours, c'est plutôt fortiche. Et penser à faire des courses speeds dans des jets, au ras du sol, moi, je dis ça ne rappelle pas WipEout. Dans l'ensemble, N-Gen reste néanmoins plutôt pas mal : la réalisation est correcte, même si le popping est infernal et que ça rame par moments, le gameplay est assez travaillé grâce aux deux maniements possibles (arcade



et pro), aux circuits bien étudiés et aux cercles chargeant la jauge d'afterburners... Ils ont même développé un aspect Gran Turismo avec des licences à passer et la customisation de l'appareil. Bref, un titre sympathique, qui à haut niveau devient très speed. Avec une réalisation améliorée et un concept un peu plus travaillé, N-Gen aurait trouvé son public. Dommage.

RaHaN



5 — Editeur : Informatique — Machine : PlayStation

N-Gen Racing

NHL 2K

Rescue Shot

NHL 2K



Il fallait s'y attendre, les miracles n'existent pas ! Cette version européenne de NHL 2K conserve les défauts de la mouture américaine. Il est



toujours aussi difficile de tromper le gardien, ce quel que soit le mode de difficulté pour lequel vous avez opté. Seule la technique du « one timer » (reprise sur centre) fonctionne, et encore, quand le palet atterrit au fond des filets, on a souvent l'impression que c'est le fruit du hasard. Pourquoi ne pas avoir intégré un système de feinte ? Un oubli étonnant de la part de Sega Sports. C'est vraiment dommage car avec un petit remaniement du gameplay, ce titre aurait pu devenir une vraie bombe ludique, au même titre que NBA 2K ou le fantastique NFL 2K. En effet, en dehors de ce défaut majeur de jouabilité, tout le reste du jeu fait honneur au savoir-faire de Sega Sports et aux capacités de la bécane : la réalisation graphique tue (raah la modélisation du stade et des joueurs !), l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, l'Intelligence Artificielle n'attire aucune critique et la prise en main se révèle carrément agréable. Si vous aimez le hockey, il est toutefois plus sage d'attendre l'édition 2001. La vie de joueur, ce n'est pas toujours facile.

Willow



6 — Editeur : Sega of America — Machine : Dreamcast

Rescue Shot

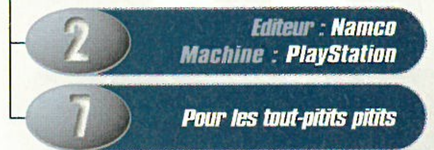


Le dépoussiérage de votre Gun-Con semble être l'un des récents objectifs de certains éditeurs japonais, Namco en tête... En effet, ces derniers temps, les jeux de shoot au light Gun s'enchaînent, mais cette fois, on vise un public très très jeune ! Rescue Shot s'apparente à un véritable petit livre pour enfant, mignon tout plein, et dont le style graphique plaira sans aucun doute à votre petit frère ou petite sœur de 5-10 ans... Disons qu'au-delà, la naïveté et la simplicité du produit ennuieront tout de suite les joueurs plus âgés, qui préféreront patienter jusqu'au prochain Time Crisis (Project Titan, récemment annoncé par Namco). En attendant, les enfants s'amuseront beaucoup, ici, en envoyant des glands sur les ennemis de Bo, pauvre petit chiot amnésique qui croit



être le prince d'un joli Royaume... La bonne note qui suit concerne le jeune public en question, hein, alors si vous êtes déjà plus vieux, oubliez tout de suite évidemment !

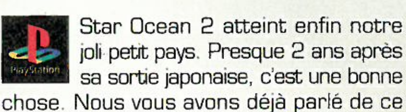
Julo



2 — Editeur : Namco — Machine : PlayStation

7 — Pour les tout-pitits pitits

Star Ocean : the 2nd Story



Star Ocean 2 atteint enfin notre joli petit pays. Presque 2 ans après sa sortie japonaise, c'est une bonne chose. Nous vous avons déjà parlé de ce jeu dans les numéros 78 et 91 de Joypad, nous ne vous en proposons donc pas un nouveau test complet. Néanmoins, il y a des choses à dire sur Star Ocean 2, et pas qu'un peu. Ce jeu se présente parfois



comme un vrai livre d'histoires, avec des phases de discussions, il est vrai, un peu longues (ce n'est pas pour rien que le jeu tient sur 2 CD). Sorti de cela, SO2 se révèle prenant et riche. Presque trop aurait-on envie de dire. Par exemple, chaque personnage peut développer des capacités particulières et s'en servir ensuite en cours de jeu (être doué en cuisine, recyclage des minéraux, créations d'objets, etc.). C'est très original et un peu déroutant. Il y a aussi des talents « combinés », qui réclament les efforts de plusieurs persos en même temps. Et puis n'oublions pas les « actions privées », pendant lesquelles chaque personnage du groupe vit sa vie. Vous pouvez alors assister à des petites scènes amusantes qui pourront avoir une incidence sur les relations entre les persos et même sur la fin du jeu. Ajoutez à cela une réalisation d'ensemble de qualité et vous avez un titre que l'on ne saurait trop conseiller aux amoureux de RPG. Il faut certes quelques bonnes heures pour s'y plonger, mais ensuite le mal est fait...

Chris

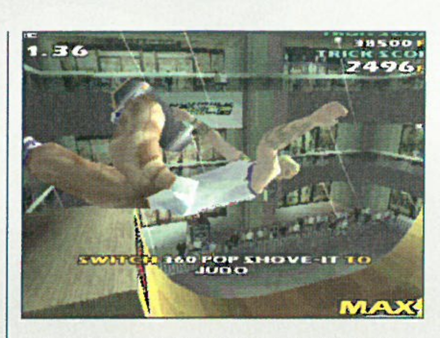


7 — Editeur : Enix — Machine : PlayStation

Street Skater 2



Pour son deuxième titre dédié au skate-board, les p'tits gars de Micro Cabin s'en sont plutôt sortis honorablement. A l'inverse de Street Skater,



qui se finissait en deux temps trois mouvements, ce second opus propose des options de jeu relativement complètes (parmi lesquelles un éditeur de skate-park, siout plaît), des aires de street bien fichues, un bon niveau de difficulté et surtout un mode de contrôle des tricks manuel. En clair, les figures ne dépendent plus simplement de votre vitesse et de l'amplitude de votre ollie, vous devrez dorénavant agiter vos petits doigts dans tous les sens comme dans Tony Hawk's Skateboarding, pour effectuer des enchaînements de mutant. Mais, au final, ça ne suffit pas. Malgré tous les efforts de Micro Cabin, Street Skater 2 soutient difficilement la comparaison avec la bombe d'Activision que ce soit en termes de réalisation ou d'intérêt. Voilà qui règle définitivement le sort de ce titre au demeurant fort sympathique. Et puis, entre nous, ça m'étonnerait que vous ayez déjà fait le tour des possibilités de Tony Hawk's Skateboarding.

Willow



Taz Express

Seriez-vous prêt à confier l'un de vos paquets au monstre de Tazmanie le plus charismatique de la planète ? Taz se lance dans la distribution de colis à domicile et recherche désespérément des cobayes, euh ... des clients. En effet, sa copine, irritée par les rots et pets intempestifs de son compagnon, a décidé de lui trouver un job de livreur. Depuis, Taz balade sa folle carcasse entre 5 mondes très colorés et une trentaine de niveaux. Il rencontre en chemin ses potes des Looney Tunes aussi tarés que lui, comme Marvin le Martien ou le Coyote. Taz Express n'est pas un simple jeu de plate-forme, car certaines énigmes devront être résolues. Le public visé étant celui des 10/17 ans, le niveau de difficulté n'est pas trop élevé. Tout ce que l'on vous demande c'est de transporter le colis à son destinataire, en évitant les pièges mis en place pour vous



détourner de votre but et en utilisant les différentes qualités de Taz, tels le coup de pied de bourrin pour exploser les murs un peu trop encombrants ou le tourbillon destructeur qui a fait la réputation de notre héros. On évolue dans une belle diversité de paysages et d'actions. Cette aventure rocambolesque est plutôt réussie et les plus jeunes s'en délecteront avec plaisir.

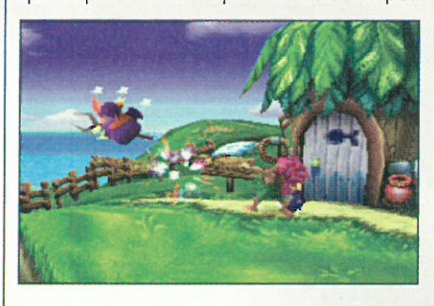
Karine



Tombi 2



Tombi est un petit bonhomme aux cheveux roses qui aime se battre contre des cochons vilains et démoniaques. Il évolue dans un univers enchanteur et revient pour de nouvelles aventures en 3D. Bien sûr, on parle ici d'un jeu de plate-forme destiné aux plus jeunes ; donc une daube allez-vous conclure hâtivement ! Une fois n'étant pas coutume, je vous annonce que Tombi 2 vaut son pesant de cacahuètes. La formule peut sembler un peu débile, mais reste néanmoins éloquente. En effet, pour un public visé de 8/12 ans, le cheminement à parcourir n'est pas des plus aisés, et une certaine agilité est même requise. C'est vrai que la prise en main peut sembler un peu



ardue pour les plus jeunes, mais on s'y fait vite. Malgré son manque de charisme, Tombi reste un personnage attachant auquel on souhaite de retrouver au plus vite son amie Tabby, enlevée par une bande de cochons mal embouchés. Il vous faudra un certain temps pour venir à bout de son aventure, car les dialogues imposés avec les autochtones sont assez éprouvants et les missions assez nombreuses, le tout conférant au jeu une durée de vie relativement longue. Ainsi, les plus jeunes, un public souvent lésé, y trouveront un titre de plate-forme complet et très divertissant ce qui les changera un peu ! Les autres iront voir un rayon plus loin, pour trouver leur bonheur.

Karine

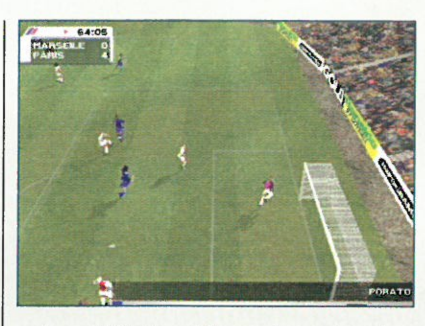


Canal+ Premier Manager



Le management d'équipes de foot est un genre de jeu très apprécié chez nos amis rosbeefs... Ici, la formule a plutôt du mal à prendre, mais curieusement, ces derniers temps, les sorties se suivent. Il y a donc aussi des fans, chez nous ! Ceux-là seront heureux de retrouver des centaines de statistiques et de possibilités de gestion dans les transferts, contrats publicitaires avec les sponsors, aménagements de stade, etc. Il faudra donc tout surveiller et faire les bons choix dans les méandres des menus, pour mener votre équipe (un club anglais, français, italien, allemand ou espagnol) au sommet de la gloire et devenir ainsi le meilleur coach du monde ! On notera quelques légères améliorations, mais le genre est loin d'être révolutionné avec ce titre. Cela dit, les simples réactualisations de la saison 99/2000 suffiront à ravir les passionnés, d'autant que l'interface est très lisible, pratique et quasiment exempte de temps de chargements. Un titre sans réelles surprises, que seuls les fous de statistiques footeuses sauront apprécier...

Julo





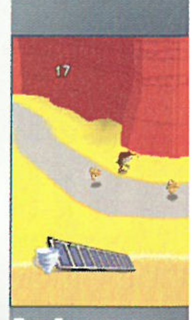
Barbie Sports Extrêmes



Whaou ! Quel titre hardcore ma foi ! Barbie et ses copines sont bardées de piercings et de tatouages, et pratiquent le roller et le snowboard agressifs en écoutant des morceaux de Slayer ! Je plaisantais, détendez-vous. Dans une interface ultra pacifique et une bande son merveilleusement Dance, les poupées choisissent leurs shorts et leurs hauts, avant de se lancer dans une session extrême. Comme vous vous en doutez, le jeu s'adresse aux petites filles dont le seul centre d'intérêt est la vie des adultes virtuelle dans laquelle les sapes et la qualité du rimmel constituent les facteurs essentiels de la réussite. Autrement la prise en main s'avère des plus aisées avec une touche pour effectuer des figures et une autre pour se positionner en reverse. Les chipies sont plutôt habiles et passent des figures de la mort telles que des backflips monstrueux ou des grinds très longs. La réalisation, quant à elle, est loin de se révéler catastrophique même si la joie de vivre qui transpire dans les graphismes (couleurs flashies) pourra en revanche agacer les plus âgés. Bref, pour les ch'tites filles, c'est le rêve de la glisse facile alors que pour les autres, ce ne sera que consternation.

Kendy





Taz Express



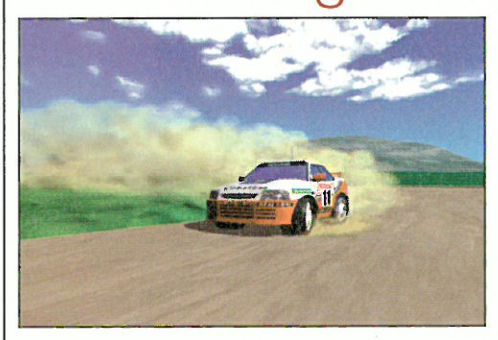
C+ Premier Man

Barbie Sports Ext

Toutes les sorties Game Boy Color

Ce mois-ci est une bonne cuvée pour les jeux Game Boy et Game Boy Color. Effectivement, aucun titre n'a choppé une note en dessous de la moyenne, ce qui est un fait assez rare pour être signalé. C'est peut-être un signe. Un signe positif du moins qui n'augure que du bon pour le futur. Les blasés n'auront donc pas de raison d'être, place aux joueurs qui en veulent.

Cross Country Racing



Cross Country Racing possède de nombreux arguments pour séduire les passionnés de simulation avec ses modes de jeu à foison (Championnat, Rally, Versus, Contre la Montre) et ses multiples options de customisation. Effectivement, il sera possible d'agir sur des paramètres aussi pointus que les types de pneus (pluie, neige...), la suspension, le moteur ou encore la boîte de vitesses. Chaque course vous rapporte de l'argent, que vous dépenserez en pièces dernier cri pour équiper et augmenter les caractéristiques de votre bagnole. Si les graphismes et la qualité du scrolling différentiel du fond s'avèrent assez fluides, on ne pourra pas en dire autant de la sensation de vitesse du défilement du terrain, qui est plutôt décevante. Le titre manque de dynamisme et de rapidité même si, en revanche, les autos sont de plus grandes tailles que celles de Top Gear Rally. CCR est donc, au final, un bon jeu de voiture « tout court », qui accrochera bon nombre de joueurs par son fond plus que pour sa forme.

Editeur : Konami
Genre : Course de rallye
Pour : GB et GBC





F1 World Grand Prix 2

Video System oblige, vous retrouverez toutes les licences officielles de la FIA avec les vraies écuries et pilotes du monde bourgeois de la F1. Encore plus chiadées que dans Cross Country Rally, les options paramétrables offrent une optimisation des performances de courses plus poussées avec la gestion des pneus, de la boîte de vitesses, de l'inclinaison des ailerons avant et arrière et du carburant. En somme, F1 GP2 n'a pas à rougir des options des meilleurs jeux du genre sur les machines plus puissantes. Pour ce qui est de la réalisation, si, graphiquement, on peut être un peu déçu par un certain manque de finesse dans les paysages de fond, les animations, elles, dépotent un maximum. Le défilement du bitume est rapide et, pour une fois, on sent que le comportement des voitures a été travaillé tant elles se révèlent agréables à piloter. De plus, avec ses multiples modes (Exhibition, GP, Contre la Montre, Duel) et ses circuits de championnat fidèles à la réalité, il n'y a pas à tergiverser longuement : F1 GP2 est sans conteste le meilleur titre du genre sur GBC !

Editeur : Konami
Genre : Course de F1
Pour : GBC

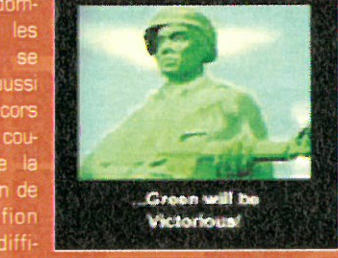




Army Men

Les soldats en plastique vert et beige se livrent une guerre sans merci. Vous dirigez un personnage qui possède la faculté de ramper, tirer et courir, et qui doit se plier à différents ordres de missions pour vaincre l'ennemi. Comme sur N64, la représentation est aérienne et vous permet de guerroyer de façon fine en vous infiltrant dans les bases ou en bourrinant à la mitraillette comme à l'ancienne. Army Men surprendra les possesseurs de Game Boy Color par ses digitalisations vocales de bonne facture et ses animations fluides. Par contre, il s'avère dommage que les adversaires se détachent aussi mal des décors de par leur couleur, et que la prise en main de votre troufion soit assez difficile. Effectivement, pour avancer, il faut utiliser la croix vers le Haut, les directions Droite et Gauche servant à faire pivoter le soldat sur lui-même ! Heureusement, on s'y fait plutôt rapidement. Niveau sensation, le gameplay propose un fun et une maniabilité très similaires à un Desert Strike, ce qui est un gage de qualité. Vraiment très sympathique cet Army Men GBC !







Editeur : 3DO
Genre : Action
Pour : GBC

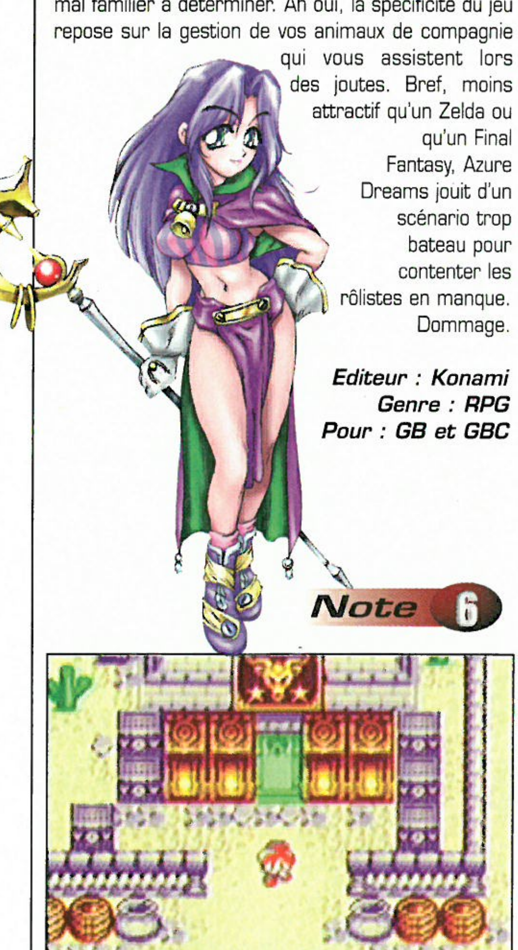
Azure Dreams

Sur PlayStation, Azure Dreams avait fait bâiller beaucoup de fans de RPG devant leur écran de télé. Heureusement, ici, le soft s'adapte un peu plus au format de la portable et offre donc un meilleur intérêt. Vous incarnez le fils d'un guerrier redoutable



qui s'est perdu dans une tour magique, et devez partir à la recherche de votre père. La représentation est en vue de haut à la Zelda et arbore des graphismes d'excellente qualité. Toutefois, les férus d'aventures à rebondissements risquent de s'ennuyer à cause des dialogues à rallonges et de l'interactivité limitée du joueur qui donne l'impression d'être en possession d'un beau livre de contes électronique. Sinon, l'interface demeure assez compliquée pour les combats, avec des assauts qui s'effectuent par round avec une stratégie et une configuration de votre animal familier à déterminer. Ah oui, la spécificité du jeu repose sur la gestion de vos animaux de compagnie qui vous assistent lors des joutes. Bref, moins attractif qu'un Zelda ou qu'un Final Fantasy, Azure Dreams jouit d'un scénario trop bateau pour contenter les rôlistes en manque. Dommage.

Editeur : Konami
Genre : RPG
Pour : GB et GBC



Konami GB Collection Volume 3

Tiens, encore une nouvelle compile de Konami. C'est le troisième mois d'affilée que l'éditeur nippon nous sert de la réactualisation d'anciens titres. On en est donc au Volume 3 avec au programme quatre jeux pas piqués des hannetons : Pop'n'Twinbee (shoot), Goemon (aventure/action), Bikers (jeu de motos) et Guttang Gottong (réflexion). Pour aller à l'essentiel, sachez que seulement deux titres sur les quatre valent la peine que l'on s'y attarde (Goemon et Pop'n'Twinbee). Le coup de fraîcheur grâce à la colorisation est très réussie, et on peut désormais le dire : si vous devez choisir entre les trois pots pourris disponibles sur le marché, c'est sans aucun doute celui-ci le plus éminent. Effectivement, Goemon est fabuleux et Pop'n'Twinbee vraiment divertissant. Et pour conclure comme dans



les mois précédents, avec quatre jeux en un, c'est le joueur qui reste gagnant dans l'affaire !

Editeur : Konami
Genre : Compile de la mort
Pour : GB et GBC

Note 8

Astérix sur la Trace d'Idéfix

Infogrames a investi dans la licence Astérix et compte bien du coup exploiter le filon jusqu'à son épuisement total. D'où l'idée lumineuse (je suis ironique, là) de nous ressortir une suite sans prétention et sans innovation majeure. Lorsque vous débutez, il est possible de déterminer son héros (Astérix ou Obélix) avant de commencer un niveau. Bien évidemment, les Gaulois possèdent la fabuleuse capacité de distribuer de saintes et puissantes mandales ! Sinon, cet opus des aventures des Gaulois se déroule de façon ultra conventionnelle et s'avère fort répétitif. C'est pourquoi, Astérix sur la trace d'Idéfix pourra être perçu par les joueurs expérimentés comme du recyclage plutôt qu'une véritable suite logique à part entière. Cela dit, les petits apprécieront sûrement toute la teneur du soft, vu que la formule reste malgré cela efficace.

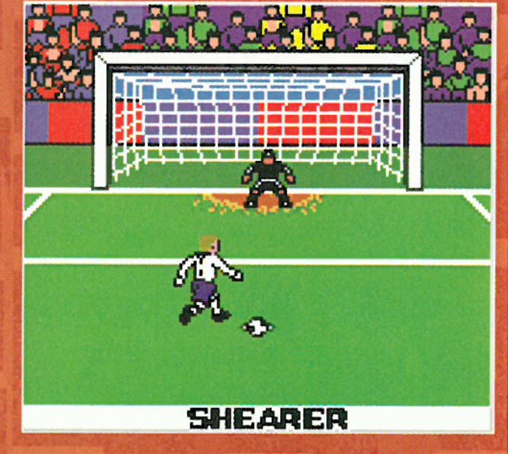


Editeur : Infogrames
Genre : Plate-forme
Pour : GBC



U.E.F.A. 2000

Whaou ! Super, y a de belles digitalisations d'images de nos champions du monde ! On peut y voir Desailly, Zidane et Petit, morteeeeeel ! Il n'y a rien à dire, les graphismes de l'interface en jettent un maximum ! Passé l'engouement des premiers écrans et des moult options de la mort (sélection de la formation tactique, nombreux modes...), les parties en elles-mêmes dévoilent assez rapidement le véritable potentiel du jeu. Pour vous résumer avec efficacité notre sentiment, disons que l'on a l'impression de pratiquer du football de récréation, en shootant toujours vers l'avant pour progresser en direction des cages. En effet, les joueurs ne peuvent qu'effectuer des lobes, exécuter une passe ou tirer. C'est sans finesse et inintéressant au niveau du gameplay, même si c'est plutôt joliment réalisé. UEFA 2000 est l'exemple type du soft qui ne fait qu'exploiter l'image des Bleus.



Editeur : Infogrames
Genre : Jeu de foot de récré
Pour : GBC

Note



Toutes les sorties Game Boy Color



La menace nucléaire « Metal Gear » n'est pas éradiquée et revient dans les mains d'opposants sud-américains. Le gouvernement des Etats-Unis envoie son meilleur agent, surnommé « La Légende », pour détruire une bonne fois pour toute l'arme la plus meurtrière jamais conçue par le génie humain.

Metal Gear Solid

Le roi de l'infiltration, du rasage de murs, de la verve, de la discrétion, du nettoyage, du contre-terrorisme, du batifolage... voit ses vacances de trois ans écourtées, après sa dernière mission sur PlayStation, qui visait d'ailleurs l'anéantissement du projet Metal Gear. En effet, les plans de la machine nucléaire sont tombés entre les paluches de révolutionnaires sud-américains, qui ne se sont pas fait prier pour la reconstruire illico. Et le prodigieux hasard voudra que ces rebelles en puissance occupent désormais l'ancienne base infiltrée il y a trois ans de cela par Snake lui-même. C'est pour cela que Snake acceptera la nouvelle tâche qui lui incombe et se fera parachuter dans la jungle avec, comme seul objet en poche, un spray à vapeur. L'histoire ne nous dévoilera jamais si c'est un spray anti-transpirant.

Infiltration de la mort !

Comme dans la version NES ou MSX, la représentation du jeu est de haut et vous permet d'anticiper la position de vos ennemis. Je vous rappelle que Metal Gear Solid n'est pas un jeu bourrin dans lequel vous devez trouver une mitraillette et zigouiller un maximum de sbires, mais un titre qui s'adresse aux pros de l'infiltration et de l'action calculée. Autrement, en haut à gauche de votre écran, se trouve un radar, outil indispensable pour ne pas être remarqué et donc éviter de périr, qui vous signale le balayage des caméras ainsi que les rondes des sentinelles. Affublé d'un gameplay vraiment surpuissant, Snake peut se plaquer contre un mur et taper du poing pour attirer l'attention d'un garde ou encore utiliser son spray à vapeur pour dévoiler les faisceaux laser de sécurité. Aussi agile qu'un serpent, il rampe comme un dieu dans les champs de céréales ou se contorsionne comme une guimauve pour se planquer dans les caisses ! Ce gars est vraiment super fort ! Dans votre progression, vous vous emparerez d'armes plus ou moins efficaces ou glanerez des artifices aussi utiles que le masque à gaz, les lunettes infrarouges ou encore les pass des niveaux. La profondeur de jeu est tout bonnement démentielle ! Sans parler des ennemis qui font preuve d'une grande vigilance en difficulté avancée, avec leur éventail de réactions assez hétéroclites (discussion, fatigue, paranoïa...).

Les lunettes à infrarouges vous permettent de voir dans l'obscurité.

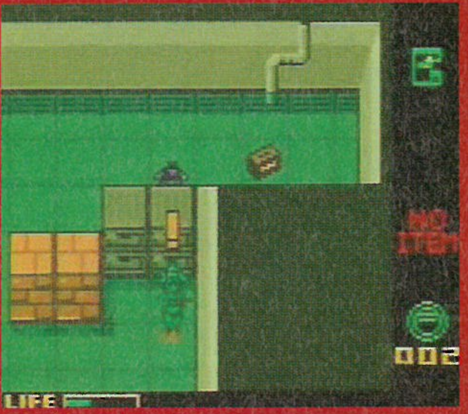


Des milliards de modes !

Comme dans la mouture PlayStation, vous goûterez aussi bien au jeu en solo qu'à l'entraînement en mode VR, ce dernier reprenant exactement les mêmes épreuves que la version 32 bits. C'est donc un nombre important de challenges qui vous attend au tournant, avec en sus un menu qui vous offre la possibilité d'en déterminer les règles (avec ou sans armes...). De plus, lorsque vous finissez une des étapes des missions du jeu principal, celle-ci s'affiche dans le menu Level Select, vous permettant ainsi d'y revenir à volonté pour améliorer vos performances de temps. Mais le meilleur du programme est sans aucun doute l'option deux joueurs via le câble Link, qui propulse vers les cieux un titre qui, sans cela, atteignait déjà des sommets himalayens. Je vous laisse imaginer sans peine le trip de pouvoir infiltrer les bases à deux avec un pote ou de pratiquer les parties en VR en duo ! Ajoutez à cela une histoire particulièrement travaillée avec des textes à n'en plus finir et une immersion inégalée, des coups de flip et de parano à chaque portion de couloirs et un plaisir frénétique sans concession, et vous obtenez au résultat un soft incontournable pour les possesseurs de Game Boy Color. Au même titre que Zelda DX, Metal Gear Solid justifie à lui seul l'achat de la portable de Nintendo !

Note 

Editeur : Konami
Développeur : Konami
Genre : Action/tactique



Lorsqu'un point d'exclamation apparaît sur un ennemi, c'est que vous n'avez pas été très discret.



Snake préfère frôler le garde qui s'endort que passer sur la flaque d'eau qui le trahirait.

Lorsque vous êtes repéré, des gardes à la pelle viennent vous intercepter.



JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

REPUPLIQUE 01 43 55 46 00
13 Bd Voltaire 75011 Paris - M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

ANTONY 01 46 740 300
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B Ouvert 7j/7

SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye

IVRY 01 46 58 72 73
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry

SAINT DENIS 01 48 20 1999
Centre Commercial St Denis Basilique
10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

CLICHY 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy

LE MÉE SUR SEINE NOUVEAU 01 64 37 77 95
219 Avenue de la Libération 77350 Le Mé sur Seine

NOGENT SUR MARNE NOUVEAU 01 48 75 68 51
9 Rue du Lieutenant Ohresser 94130 Nogent sur Marne

NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes

NANTES 02 40 48 13 14
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

CARHAIX 02 98 93 74 64
12 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix

MARTINIQUE 05 96 73 60 08
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France

BAYONNE 05 59 46 13 37
65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne

BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais

TOULON 04 94 28 79 07

75 **MONTPARNASSE** 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris

75 **GARE DU NORD CONSOLES** 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris

75 **GARE DU NORD PC** 01 44 63 02 49
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris

75 **RIVOLI** 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville

78 **RAMBOUILLET** 01 30 88 69 76
2/6 rue chasles 78120 Rambouillet

92 **LA DEFENSE** 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense

77 **PROVINS** 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins

94 **SAINT-MAUR** 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

78 **VERSAILLES** 01 39 53 30 30
C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jours/7

92 **CLAMART** 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7

06 **CANNES** 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

06 **NICE** 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

51 **REIMS** 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

33 **BORDEAUX** 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

35 **RENNES** 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

83 **SAINT-MAXIMIN** 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin

49 **CHOLET RAYON MANGA** 02 41 46 36 88

REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un ma

Vous voulez <u>bénéficier</u> :

- d' un **IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE** (depuis plus de
- d' une **CENTRALE D' ACHATS PERFORMANT**
- d' une **NOTORIÉTÉ NATIONALE** sans droit d'e et faire partie d' une chaine de magasins dynamique

NOUS Recherchons des **PARTENAIRES**
Pour plus d' informations, contactez
RAPHAËL : 01 44 07 04 61

66 **PERPIGNAN** 04 68 3
22 Rue du Maréchal Foche 66000 Perpignan

57 **METZ** 03 87 3
80 en Fournirue 57000 Metz

57 **METZ** 03 87 3
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

64 **PAU** 05 59 8
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

89 **SENS** 03 86 6
47 Grande Rue 89100 Sens

69 **LYON** 04 72 5
4 Rue de Brest 69002 Lyon

83 **FREJUS** NOUVEAU 04 94 1

Toutes les sorties Game Boy Color



Le méchant double de Mario part pour la troisième fois à la chasse aux trésors avec au menu de nouvelles aventures passionnantes ainsi que des graphismes à en faire pâlir de jalousie sa consœur obsolète, la Super Nintendo.

Warioland 3

Vous remarquerez une chose : que cela soit avec Mario ou Wario, les parties se résument essentiellement à une histoire de gros sous ! Eh oui, si on se penche bien sur la question, derrière les Mario Bros se cache une apologie déguisée du capitalisme avec des pièces d'or à collecter et une fortune à bâtir, pour exploser son score ou gagner des vies supplémentaires. Heureusement, la morale est sauve, avec, à la fin, les gentils plombiers de la classe ouvrière qui triomphent (et engraissent leurs capitaux !) et les méchants despotes qui se retrouvent sur la paille ! Du coup, pour rééquilibrer la balance budgétaire, les pas-beaux doivent désormais partir à la chasse aux trésors pour refaire fortune et regagner leur aisance bourgeoise. C'est d'ailleurs ce qui attend notre pauvre Wario !

Nintendo, des jeux intelligents !

Désormais, notre personnage jouira d'office de l'immortalité, tout comme dans Warioland 2, vous me direz. A la différence que, dans ce troisième opus, il débutera avec un minimum de mouvements, à savoir sauter et charger violemment ses adversaires. Les capacités de Wario apparaîtront en fonction de votre avancée dans les stages. Ainsi, des compétences telles que la nage, le vol ou encore les super sauts ne s'acquerront que dans le temps, en dénichant un maximum de trésors. Pour cela, vous devrez trouver la clé qui ouvre le coffre avant de débusquer le trésor lui-même. Wario étant invincible, cela revient à dire que la menace n'est plus un Game Over mais une errance sans fin, si vous ne découvrez pas l'astuce adéquate permettant d'accéder à ces deux éléments. On en viendrait presque à regretter la plate-forme bête et méchante, les énigmes se révélant fort chiadées et complexes pour compenser le problème de la durée de vie. Cela étant, le soft demeure à plus d'un titre fabuleux et captivant !







Une réalisation divine

Warioland 3 fait partie des titres qui exploitent réellement la palette de couleur de la GBC. C'est simple, on pourrait comparer ses graphismes à ceux d'un Yoshi Story sur Super Nintendo, toute proportion gardée bien évidemment. Les couleurs enfantines sautent aux yeux et présentent un esthétisme mignon cher à Nintendo. De plus, les animations de Wario profitent d'une grande richesse de détails ainsi que de mouvements délirants. Celui-ci roule des fesses lorsqu'il escalade une échelle, se prend le fondement à deux mains en détalant comme un lapin au contact du feu, ou encore vérifie malicieusement si on l'observe avant d'ouvrir un coffre. Avec ses 24 niveaux et ses stages secrets sous forme de déviations, Warioland 3 vous réservera bien des surprises qui lui assureront une certaine pérennité même une fois terminé. De la grande plate-forme sur Game Boy Color, encore plus puissante et profonde qu'un Rayman par exemple. Définitivement le meilleur jeu du genre sur la portable couleur !

Note 8

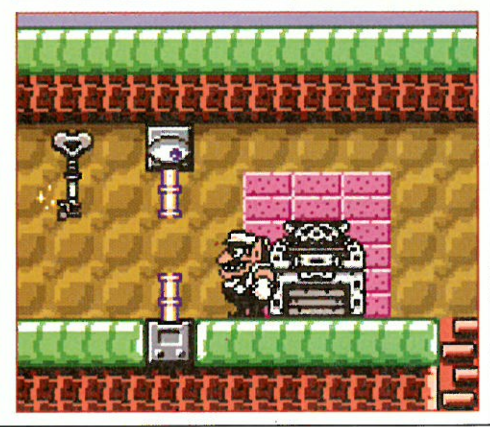
Editeur : Nintendo
Développeur : Nintendo
Genre : Plate-forme












Offre Spéciale
d'abonnement
à Joypad
1 an de
JOYPAD
+ le sac
JOYPAD
11 numéros
de JOYPAD 385 F
+ le sac JOYPAD 110 F
soit un total de 495 F
33 %
de remis
Pour vous 329 F
soit une économie de 166

Toutes les sorties Game Boy Color



La folie Pokémon n'a de cesse d'envahir notre planète, et elle persiste sur la portable de Nintendo, car en effet la troisième version de Pokémon sur Game Boy est arrivée. Plus fidèle au dessin animé, mais pas tellement différente.

Pokémon Jaune



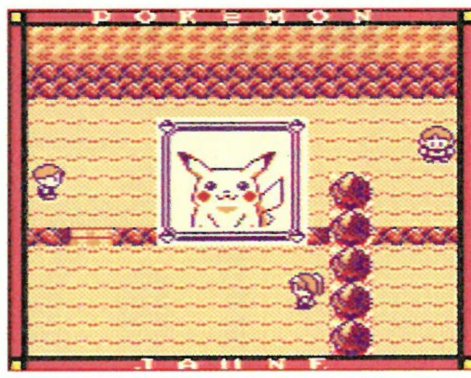
Pokémon ça marche bien, et il y a déjà assez de détracteurs de tout ce qui est à la mode pour lancer dans ce test une polémique sur le marketing dans le jeu vidéo. Parlons plutôt de ce qui nous intéresse, à savoir ce qu'apporte ce Pokémon Jaune par rapport aux deux autres versions. Le premier gros changement par rapport aux autres opus est le choix du Pokémon de base. Ici, à la manière du dessin animé, le héros ne choisit pas entre trois espèces différentes, mais se voit imposer Pikachu dès le début de l'aventure. Pikachu, qui a un fort caractère et qui se promènera derrière le joueur. On pourra d'ailleurs lui parler, et voir comment il se sent, s'il est heureux, etc. Si on garde Pikachu avec soi, il sera très épanoui, mais s'il tombe au combat ou si on le range dans le PC, il va faire la tronche. Et vu que plus tard dans le jeu on pourra récupérer Bulbizarrre, Salamèche et Carapuce l'humeur de Pikachu sera primordiale. On pourra aussi imprimer son Pokédex grâce au Pocket Printer, qui ne sert à rien, mais qui a le mérite d'exister. Malheureusement, Pikachu n'est pas un Pokémon puissant, et il faudra vite en capturer d'autres si l'on veut avancer dans l'aventure. Soyons clairs : l'avantage est surtout de proposer des Pokémon rares assez faciles à capturer, comme Excelangue ou Lipoutou. Un jeu excellent pour ceux qui veulent compléter facilement un Pokédex, et un bon produit pour faire ses premiers pas dans l'univers Pokémon. Et puis quoiqu'il en soit de la mode ou du marketing mordant, Pokémon reste à la base un des meilleurs RPG jamais sortis sur une console, donc ce serait dommage d'éviter le produit même si l'on veut se donner un genre.



Pikachu est très fort contre les Pokémon Vol et Eau, malheureusement on en croise peu au début du jeu.

VOICI LES MONSTRES QUE L'ON NE PEUT OBTENIR DANS POKÉMON JAUNE :

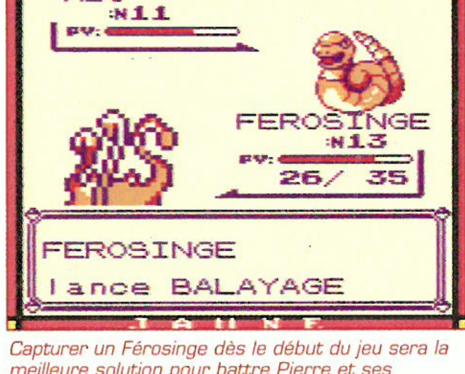
Abo, Arbok, Smogo, Smogogo, Miaouss, Persian, Magmar, Elektek, Aspicot, Chrysacier, Dardargnan



Assurez-vous bien de la bonne santé de Pikachu au début du jeu si vous voulez obtenir Bulbizarre et Carapuce un peu plus tard dans le jeu.



Editeur : Nintendo
Développeur : Nintendo
Genre : RPG



Capturer un Férosinge dès le début du jeu sera la meilleure solution pour battre Pierre et ses Pokémon Roche.



Jessie et James, de la série télé, font des apparitions surprises dans cette version Jaune.



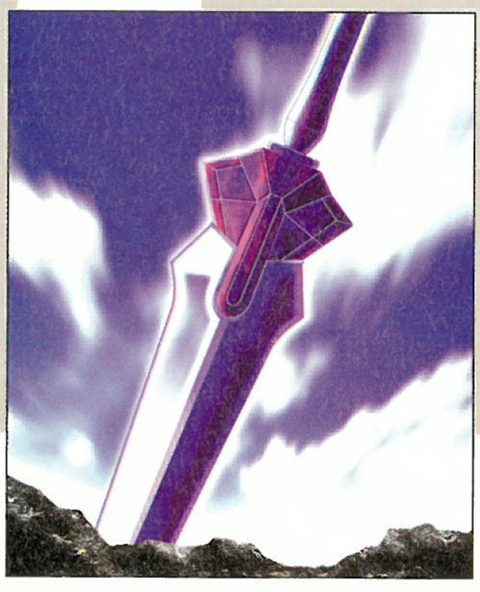

CHOISISSEZ VOS JEUX
ET GAGNEZ-LES !
C'EST VOUS
QUI VOYEZ !
CHOISISSEZ LA CONSOLE
DE VOS RÊVES
ET GAGNEZ-LA !
SUR LE 3615 JOYPAD

A la lecture du titre, on pourrait croire à une suite de Soul Calibur sur Naomi, mais non, il s'agit d'un shoot them up dans la plus pure tradition du genre, quelques petites idées en plus.

Brave Blade

Éditeur : Namco
Genre : Shoot'em up
Sortie japon : Déjà disponible
Sortie europe : courant juin 2000





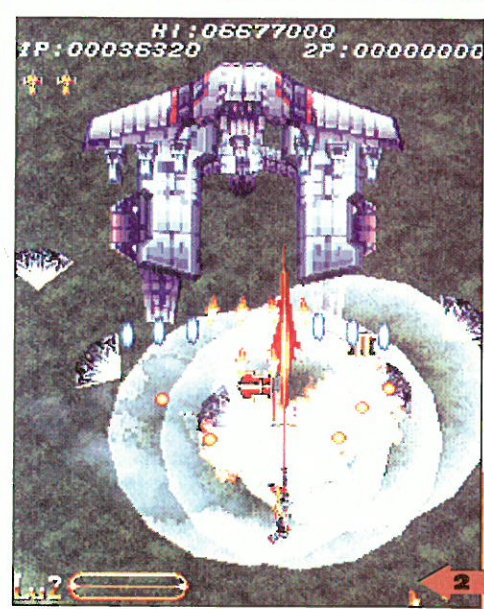
Brave Blade est un jeu de tir, au nom plutôt inhabituel pour ce genre de productions. Un shoot'em up avec la possibilité de se mettre en garde lorsque des projectiles ennemis arrivent, vous en avez rêvé ? Eh bien voilà qui devient réalité. Au lieu de vous proposer un stupide appareil volant, Brave Blade vous met dans la peau de pilotes d'appareils doués de super pouvoirs. Le jeu proposera donc des niveaux dans lesquels, de temps à autre, le pilote de votre appareil sautera de son zinc pour faire une balade à pied. Dans ces deux modes cependant, vous restez toujours apte à parer les attaques ennemies, puisque, je vous le rappelle, vous êtes surpuissant. Les contrôles du jeu sont très simples, puisqu'il s'agit de déplacer son personnage avec le levier de contrôle et d'appuyer sur le bouton « tir » pour tirer et sur le bouton « sword » pour sworder... euh, parer, pardon. Comme toujours, les carcasses de la racaille ennemie renfermeront des options de puissance pour augmenter jusqu'à quatre fois votre armement initial. Un classique malgré tout.

NOS JOYEUX PILOTES !

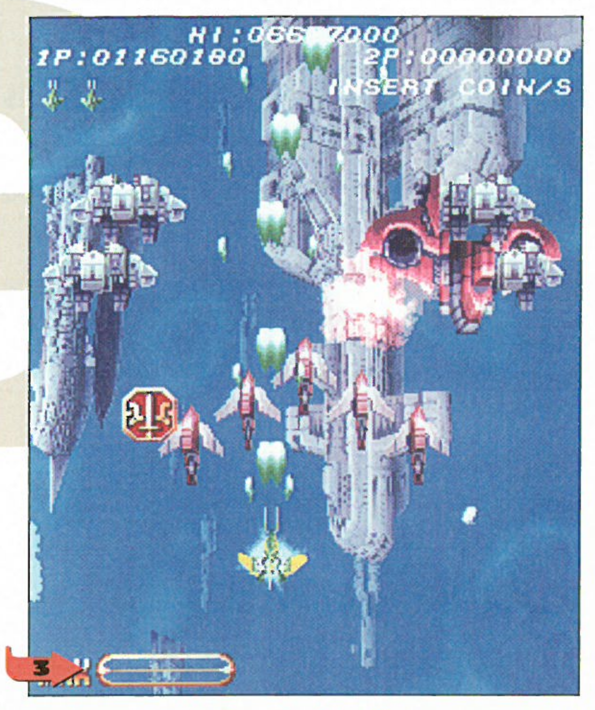
En plus de proposer avions et soldats, ce shoot permet d'incarner plusieurs personnages aux caractéristiques bien particulières. Rem le héros, avec une faible puissance mais des tirs multi-directionnels, Rosé, la jeune écuyère aux tirs lents et tournoyants, Velgius, le gros chevalier très lent mais dont l'appareil est minuscule et puissant, Kana, puissante mais avec un gros appareil, et Keese, le beau ténébreux qui tire loin et vite mais droit devant lui. Une autre innovation concerne le système des bonus. Un bonus ramassé bêtement rapportera 100 points, mais si on lui tire dessus, il augmentera jusqu'à 24 fois. Les fous de score vont donc devoir se déchaîner, s'ils veulent gagner quelques vies supplémentaires grâce à ce système original et bienvenu. Et pour

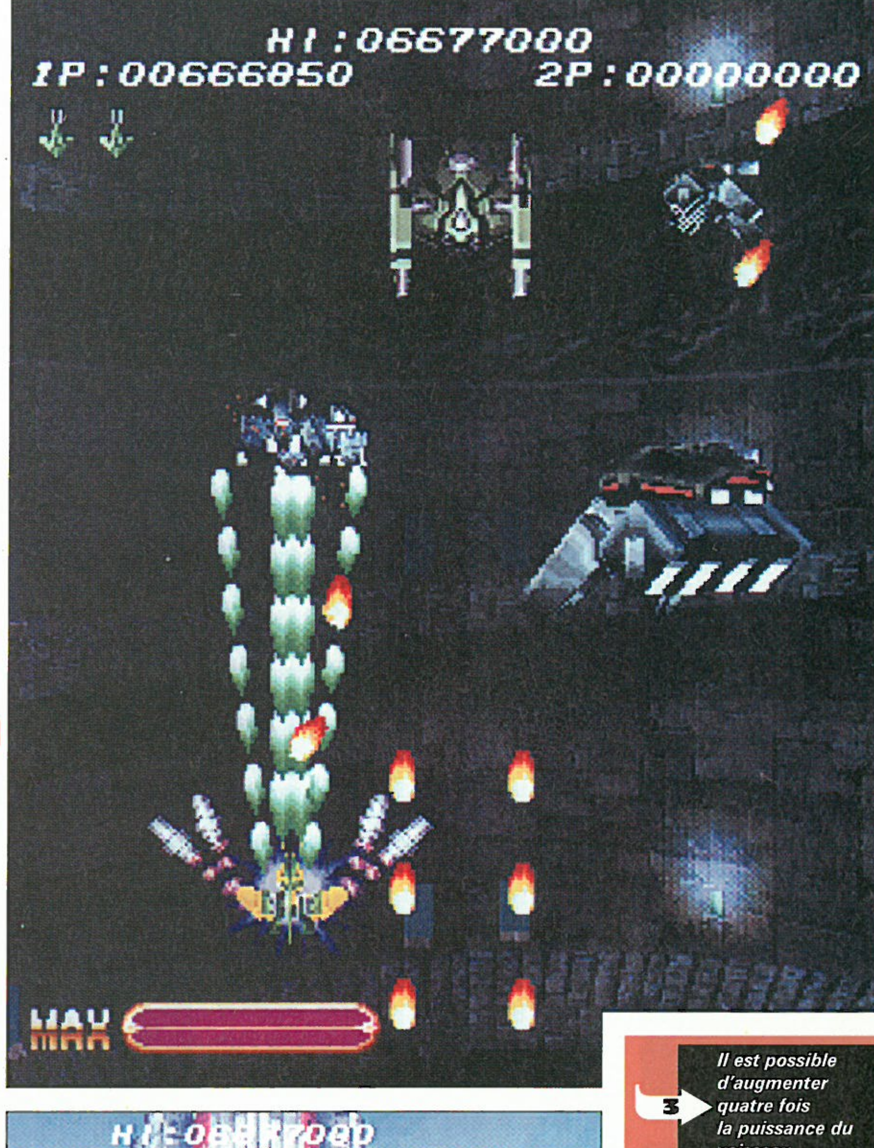


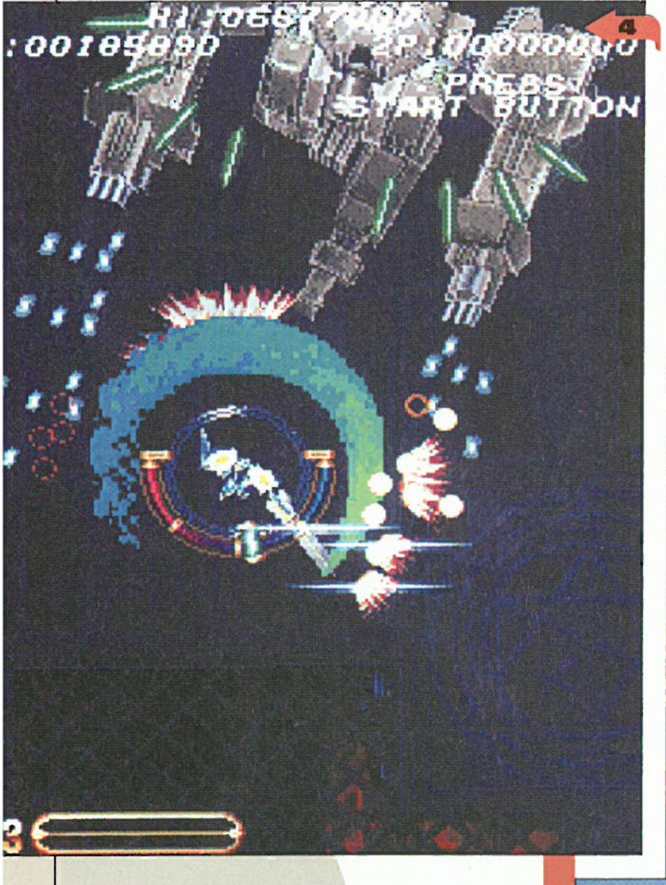
1 *Comme toujours, un boss énorme et belliqueux.*



2 *Le vaisseau de Kana crée des faisceaux autour de lui.*







3 Il est possible d'augmenter quatre fois la puissance du vaisseau.

4 Une très belle parade de la part du joueur 1.

5 Une vague de missiles qu'il va falloir parer.

finir, reparlons de cette garde qui constitue toute la particularité du titre. En fait, il ne sera pas possible de parer indéfiniment les attaques ennemies, car il y a, au bas de l'écran, une « guard jauge », qui s'efface au fur et à mesure de vos parades. Et quand il n'y a plus de jauge, il n'y a plus de parade possible, forcément. Heureusement, la jauge pourra, grâce à divers bonus, augmenter quatre fois. Brave Blade est donc un shoot qui innove, ce qui en soit est déjà un exploit, même s'il rappelle par certains côtés l'excellentissime Radiant Silvergun. N'hésitons donc pas à mettre une pièce dans cette borne lorsqu'il arrivera chez nous.



Par RaHaN

Les jeux PC

Je cède la parole ce mois-ci à Chris pour le jeu du mois : Thief 2. C'est simple, depuis qu'il l'a installé, il n'a qu'une hâte, rentrer pour arpenter les couloirs, armé de flèches à eau et prêt au larcin... Pour contrebalancer, on parlera de Soldier of Fortune, un peu plus violent, et d'Invictus, qui s'adresse aux amateurs de stratégie.

TELEX

Let's get out for the killing

La nouvelle version de Gamespy est sortie. Vous pouvez la voir sur http://www.gamespy3d.com/download. Cet utilitaire fantastique vous permettra de trouver rapidement des serveurs de jeu pour Quake 1,2,3, Half-Life et Counterstrike, et d'autres titres. Il se chargera pour vous de lancer le jeu et de le connecter en réseau aux parties choisies... trop bien !

Nvidia boude le Mac

Alors qu'ATI et 3Dfx ont annoncé leur support du Mac sur leurs nouvelles gammes, les Mac users attendaient une annonce similaire de la part du maître actuel du gigapixel Nvidia. Celui-ci n'en a rien fait, bien au contraire, avouant qu'il vendait bien suffisamment de cartes sur PC pour s'éparpiller sur d'autres marchés... Il préfère sans doute se concentrer pour détrôner directement ATI de la première place mondiale. Et c'est en bonne voie...

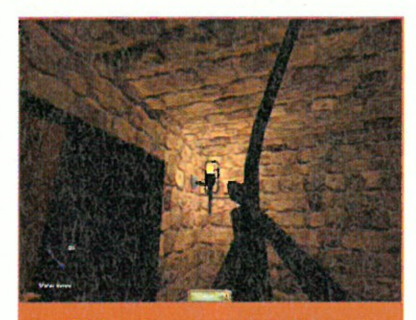
Les jeux PC du mois

THIEF 2
Voler intelligemment

Editeur : Eidos — Genre : Subtil — Prix approximatif : 300 F

Thief 2 est davantage qu'un jeu : c'est une expérience. Une expérience avec tout ce qu'elle peut avoir de fascinante ou de traumatisante. Vous incarnez ici Garrett, un voleur du Moyen Age spécialisé dans les larcins subtils et dangereux, les enlèvements ou le chantage. Les quinze missions qui vous attendent peuvent être appréhendées à différents niveaux de difficulté. C'est évidemment en Expert que le jeu révèle toute sa quintessence, alors que vous ne devez tuer personne et jouer constamment avec les ombres, devenant un ami obligé des ténèbres pour vous en sortir vivant. La richesse de ce jeu n'est dépassée que par son atmosphère, proprement hors du commun. Quel pied de voir un garde passer juste devant soi et de lui voler sa clé alors qu'il ne se doute de rien... Et puis la panoplie de Garrett est géniale : flèches à eau (pour éteindre les torches), flèches « cordes » qui s'agrippent au bois, potion d'invisibilité, de vitesse, orbe spéciale qui sert de caméra... Une même mission peut être appréhendée de plusieurs façons différentes, ce qui rend chaque partie unique et toujours aussi prenante. Les plus impatients pourront jouer avec leur épée - backstab sauvage au bout de votre lame -, leurs flèches à tête large (visez la tête !) ou les mines explosives, certes plus rares. Il y en a pour tous les goûts ici. Au final, Thief 2 s'oppose au style Quake ; un titre fascinant.





Les flèches à eau seront toujours utiles pour assombrir des couloirs et mieux disparaître dans les ténèbres.



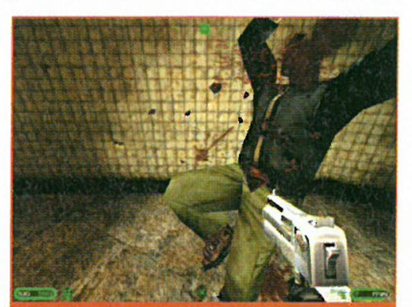
Tuer fait évidemment partie du jeu, mais ce n'est pas le but.

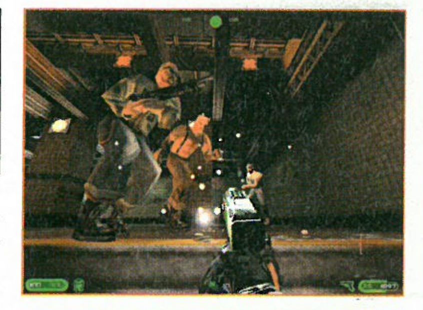


SOLDIER OF FORTUNE
La violence à son paroxysme

EDITEUR : ACTIVISION GENRE : FPS PRIX APPROXIMATIF : 300 F

Et hop, un Quake-like bien violent. Ça faisait longtemps, non ? Soldier of Fortune n'est pas particulièrement original par rapport à ce qu'on connaît déjà dans le genre, et se rapproche à vrai dire d'Half-Life. Cependant, plusieurs détails le rendent bien agréable à parcourir. Vous y jouerez le rôle d'un mercenaire engagé par l'armée américaine. Le genre vétéran du Vietnam, gros dur etc. qui lit les revues d'armement au petit dej'. Le jeu évolue d'objectif en objectif, avec un certain souci de réalisme : pas de boss de fin de niveau, si ce n'est parfois l'intervention de forces « spéciales » (chars, bataillon entier d'adversaires), qui font monter la tension. Le reste tient plus du subtil que du carnage, même si les animations, au demeurant extraordinaires, sont particulièrement violentes. Les ennemis sont malins, usant de mille et une techniques pour vous prendre en défaut. Les snipers ennemis ne vous rateront pas, bref, un titre qui prolongera agréablement le plaisir d'un Half-Life. Le moteur est un tantinet vieillot (du Quake 2 boosté), mais on s'en arrange grâce au réalisme des armes et au soin du détail. Un titre sympatoche, âmes sensibles s'abstenir !


Les ennemis meurent d'un tas de façons différentes... mais toujours très spectaculaires.







INVICTUS
De la stratégie facile

EDITEUR : INTERPLAY GENRE : STRATÉGIE PRIX APPROXIMATIF : 300 F

J'imagine que beaucoup sont tentés par la stratégie, sans pour autant vouloir se fader des pages d'unités, des tonnes de sites évoquant les meilleures techniques de rushes ou les correspondances des arbres technologiques, c'est compréhensible. Les jeux de stratégie, et à plus forte raison de temps réel, s'adressent souvent aux core gamers. Ici, le principe est simplifié. Situé dans la Grèce Antique, Invictus vous propose de prendre le contrôle des troupes, sans vous soucier des bâtiments ou des upgrades... un peu comme l'excellent Dark Omen. Seules deux ressources vous seront indispensables : l'or pour acheter de nouvelles troupes ou renforcer les vôtres, et la manne qui vous servira à invoquer des pouvoirs divins avec vos héros. Une trentaine d'unités pourra se trouver sous les ordres des quatre héros/créatures de l'antiquité que vous pourrez contrôler au maximum. En fin de mission, or et XP vous permettront de progresser. Techniquement, signalons que le moteur utilise le voxel : CPU puissant demandé, donc, mais contrairement à l'habitude, les graphismes sont tout de même très détaillés et proprets. Un titre qui plaira aux débutants, rebutés par la complexité d'un Myth ou d'un Dark Omen.






Vous pourrez acheter toutes sortes d'unités, parmi lesquelles les plus connues des créatures de la mythologie grecque.




Malgré l'utilisation d'un moteur Voxel, les décors offrent un excellent niveau de détails.

TELEX

Affaire Microsoft

Alors comme vous le savez sûrement, le juge Jackson chargé du procès anti-trust Microsoft a rendu son jugement, indiquant qu'il optait pour le démantèlement de la boîte en 2 entités distinctes (une OS et un autre pour le reste). Or, Microsoft avait jusqu'au 10 mai pour indiquer au juge leurs décisions. Ils ont évidemment prétexté que c'était bien trop tôt, qu'ils devaient réfléchir, tout ça, poussant le vice jusqu'à demander au juge l'accès à une tonne de documents gouvernementaux et autres témoins. Tentative pour faire passer ça pour une conspiration gouvernementale ? En tout cas, quelle que soit l'issue de l'affaire, ils gagnent du temps, probablement jusqu'à l'automne, d'ailleurs. Période à laquelle le gouvernement Clinton qui a poussé l'affaire sera peut-être out en faveur de Bush Junior, candidat à la Maison Blanche, vraisemblablement plus enclin à soutenir la firme de Billou...
Tout est politique.

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du mois :

C'est un O qui rencontre un Q et qui lui dit :

« Il est pas mal ton piercing au nombril, vieux ! ».

Supeeeeer...

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE





Machine : Dreamcast
Version : Européenne

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : A, B, X, Y, L, R, ↑↓←→.



Effectuez les bidouilles en pleine partie.

CRÉDITS EN PLUS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : A, B, ←, A, B, →, B, A, ↓, R.

SÉLECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : ↑↓↑↓↑↓←→→, Y.

PASSER LE NIVEAU EN COURS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : Y, Y, X, X, L, R, ↓↓↑↑.

GRENADES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : ↓↓↓↓↓↑↑↑↑,R.

GAGNER LA PARTIE EN COURS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : L, R, L, R ←→←→, Y, X.



BOUCLIER

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : ↑↓←→, X, ↑↓←→, Y.



FIGHTING FORCE 2

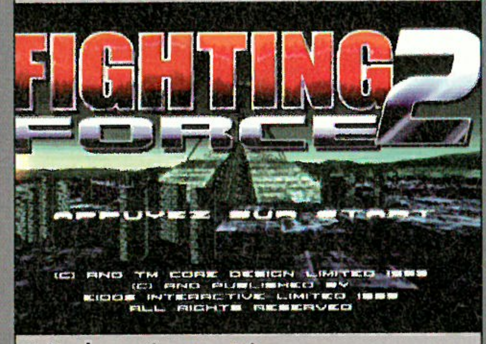




Machine : Dreamcast
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran Press Start, faites ←↑, X, ↑→, Y. Pour vous confirmer que l'astuce fonctionne, l'écran se mettra à flasher ! Il suffira de commencer une nouvelle partie pour accéder à la sélection des stages.



Faites les manips sur cet écran.



SANTÉ INFINIE

Sur l'écran Press Start, pressez simultanément sur les touches L + R + Y + A + ←.

TOUTES LES ARMES

Dans le menu des options, faites A, B, Y, X, Y, B, A.

SYPHON FILTER 2

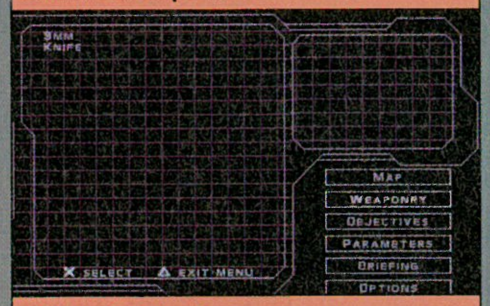




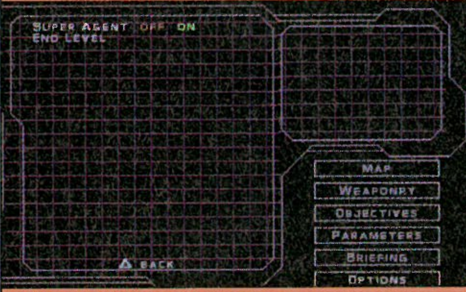
Machine : PlayStation
Version : U.S.

MODE SUPER AGENT

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur l'indication Weaponry. Ensuite pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : Select + L2 + ● + ■ + ✕. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Il suffira d'aller dans le menu des options et d'activer le mode Super Agent dans Cheat pour pouvoir abattre les ennemis d'un unique tir.



Effectuez les bidouilles sur cet écran !

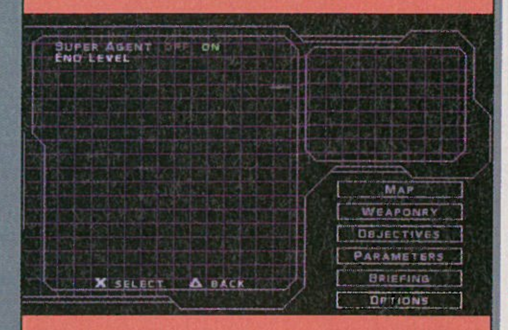


Allez dans le menu Cheat ensuite.

TERMINER LE NIVEAU EN COURS

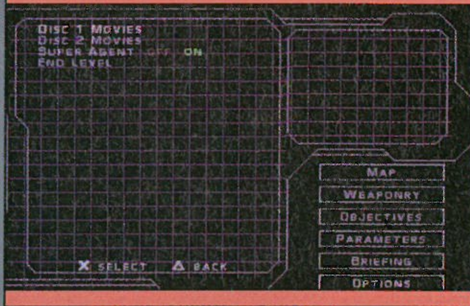
Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur l'indication Map. Ensuite pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre :

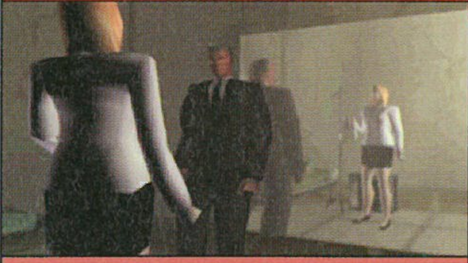
▷ + L2 + R2 + ○ + □ + ✕. Passez encore par le menu des options pour enclencher l'astuce !



VOIR LES VIDÉOS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur l'indication Briefing. Ensuite pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : ▷ + L1 + R2 + ○ + ✕. Faites un tour dans le menu des options pour voir les vidéos !







CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons △ + ○ + □ + ✕, puis faites ▷ pour vous remettre de l'énergie ou débloquer toutes les armes.



MEDAL OF HONOR





Machine : PlayStation
Version : Européenne

POUR UTILISER LES MOTS DE PASSE

Entrez les codes correspondants dans la machine de morse, puis retournez dans les options pour placer votre curseur sur le petit morceau de papier blanc qui se trouve en face de la machine à écrire. C'est là que se cache le menu secret qui vous permet d'activer les astuces.



Entrez les codes dans cet écran !

URBAN CHAOS



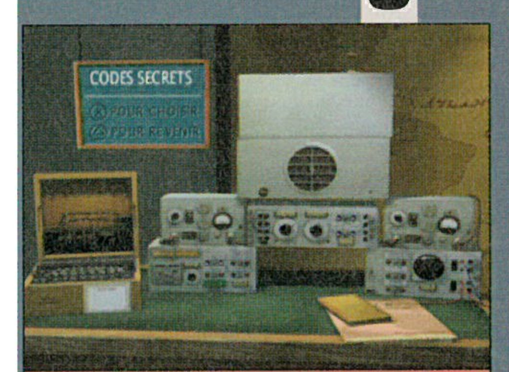
Machine : PlayStation
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

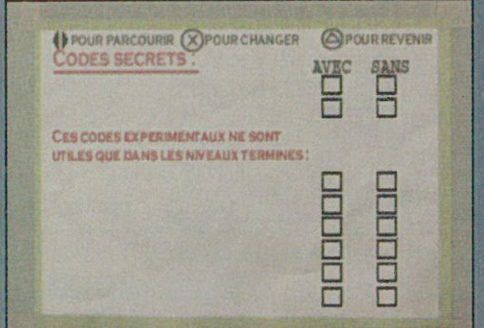
Sur l'écran Nouveau jeu, maintenez simultanément les touches L1 + R1 + Select + Start. Cela aura pour effet de décoincer tous les niveaux de la carte !



Les Astuces par Kendy



Choisissez le morceau de papier blanc.



Grâce à ce menu, vous pourrez activer les astuces !

LES CODES QUI ACTIVENT TOUTES LES ASTUCES

Entrez d'abord le code suivant : SMPSMDMILK
Terminez l'astuce en utilisant ensuite ce second code : URLINGAMBE



Entrez le premier code.



Entrez le second code.

POUR PARCOURIR POUR CHANGER POUR REVENIR
CODES SECRETS :

	AVEC	SANS
Plus de bonus multijoueurs	☑	☐
Choix langue ennemis	☑	☐

CES CODES EXPERIMENTAUX NE SONT UTILES QUE DANS LES NIVEAUX TERMINES :

Le tocsin fou	☑	☐
Vision totale	☑	☐
Cadence de tir X4	☑	☐
Pare-balles	☑	☐
Munitions illimitées	☑	☐
Mode Audie Murphy	☑	☐

Les astuces seront disponibles dans le menu caché.

KKND : KROSSFIRE





Machine : PlayStation
Version : Européenne

CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + R2 + L2, puis faites Start pour afficher l'écran de Pause. Sélectionnez l'indication Display Password. Ensuite effectuez les manipulations suivantes : ◁ ◎ ▢ ▷ ⊗. L'option Cheats apparaîtra et vous permettra d'accéder à l'invincibilité, à l'argent infini ainsi qu'à une commande pour gagner à n'importe quel instant du jeu.







LES CODES DES NIVEAUX

Niveau Evolved

The Guns of Navaho : HHQQQ4
The Spiders Lair : HUQQQI
The Seven Samurai : HDQQQS
The Rabbit Warren : HLQQQZ
The Birds : IQQQHZ
I'll Be Your Friend : IVQQUZ
Supply Run : IAQQGZ
Napalm Sunday : IGQHGZ
The Wall of Death : ILQHLZ
Dam It Janet : JUQFLZ
Take the Tower : JDQ6LZ
Aerial Supremacy : JCH6LZ
Operation Donut : JKU6LZ
End 2 Robots : KVG6LZ
End 2 Symmetrics : K8GLLZ



Niveau Survivor

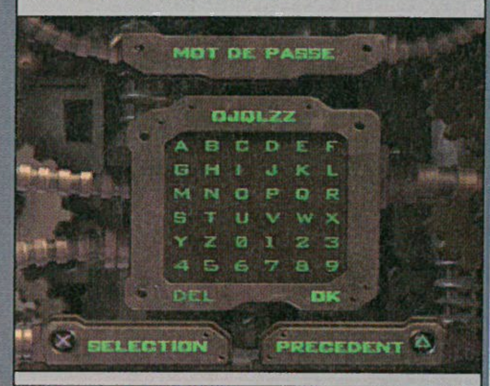
The Great Escape : DTSQSB
Hide and Seek : DUSQSI
Let's Get Technical : DBSQSS
Kamikaze Squad : DJSQSZ
Phoenix River : ESSQGZ
Impending Annihilation : ETSQUZ
Charlie don't Surf : EOSQHZ
Convoy : ENSQJZ
This Ain't Avalon : EJSHJZ
Robots Must Die! : FGSUJZ
Heavy Weapons Operation : FISGJZ
First to the Middle : F3SLJZ
Con Air/Special Delivery : FNGLJZ
Strike Three : GSULJZ
Death to the Freaks : G1HLJZ



Niveau Series 9

Driving Miss Daisy : L41Q14
Gopher Hunt : L1Q1I
Divide and Conquer : LQ1Q1Q
Checkpoint Charlie : LZ1Q1Z
Highway to Hell : M11Q4Z

Bridges of Mad Son County : MB1QIZ
Ring a Rosie : MP1QQZ
Grapes of Wrath : M91QZZ
The Glue Lagoon : MZ1HZZ
Mutants Off-Line : N41UZZ
Walls of Jerry Co : NN1GZZ
Islands in the Stream : NF1LZZ
River Runs Through It : N94LZZ
Ground to Air : O1ILZZ
Survivors Go Home : OJQLZZ



DEMOLITION RACER



Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUS LES CIRCUITS ET LES VOITURES

Sur l'écran des menus généraux, faites ✕✕□ □△△○○. Pendant les manipulations, différents écrans s'ouvriront. N'en tenez surtout pas compte. Le bruit d'un moteur vous confirmera en revanche que l'astuce fonctionne !



Soyez habile de vos doigts sur cet écran !



L'INVASION VIENT DE L'ESPACE



Machine : PlayStation
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran Press Start, effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, L2, R2, △✕○□□○✕△. Ensuite retournez dans le menu Start Mission pour choisir votre niveau.





TOUS LES VAISSEAUX, LES ARMES ET LES AMÉLIORATIONS

Sur l'écran Press Start, effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, L2, R2, ↑↓→←←→↓↑.



TONY HAWK'S PRO SKATER

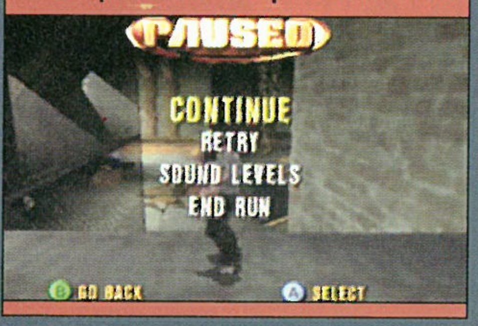




Machine : N64
Version : Européenne

TOUTES LES VIDÉOS

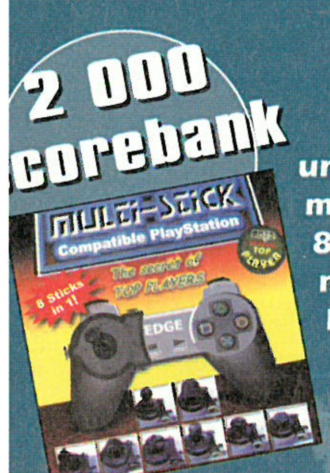
Pendant la partie faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant les manipulations suivantes : C-→, ← ↑, C-↑, C-↑, → ↓ ↑. L'écran tremblera pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.



La Scorebank

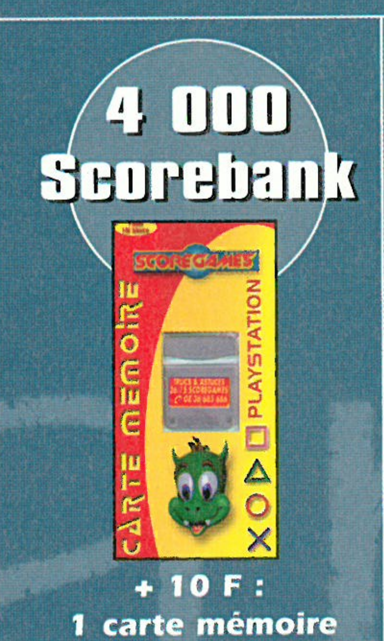
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



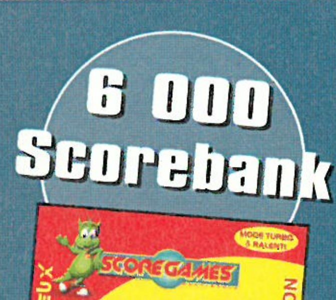
un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



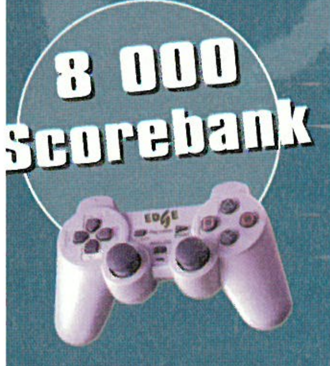
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



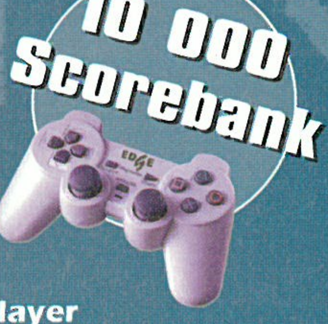

+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank

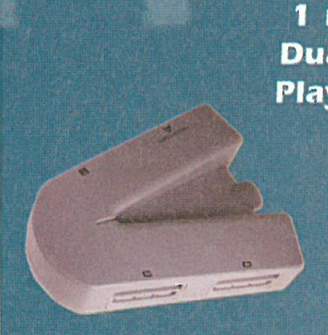


+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank



+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation

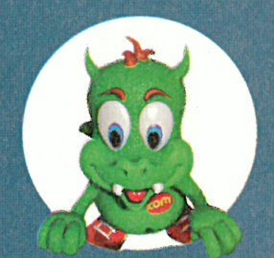












Up-gradez votre Collection

n°91

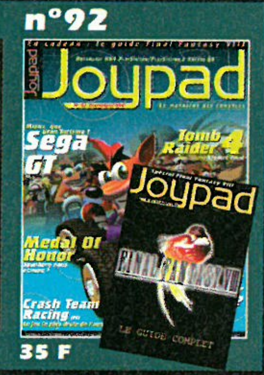




35 F

EVENEMENTS : Donkey Kong 64 (N64), DroneZ (DC).
ZOOMS : Bio Hazard 3 (PS), Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS), Galerians (PS)...
TESTS : Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FIFA 2000 (PS), No Fear (PS)...
SOL+TIPS :WCW Mayhem (N64 et PS), Re-volt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS)...

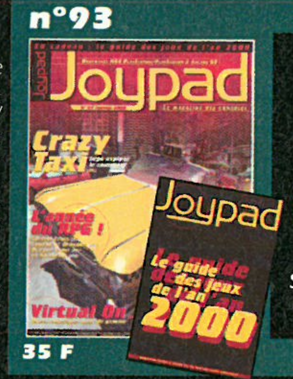
n°92



35 F

REPORTAGE : Die Hard Trilogy 2 (PS).
DOSSIERS : Noël 99 Une moisson de cadeaux, Le Net et la Dreamcast.
ZOOMS : Silent Bomber (PS), Dewprism (PS), Jojo's Bizarre Adventure (PS)...
TESTS : Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibur (DC), Medal of Honor (PS), Donkey Kong 64 (N64) L'Amerzone (PS), Starcraft 64 (N64)...
SOL + TIPS : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Tony Hawk's Skateboarding (PS)...

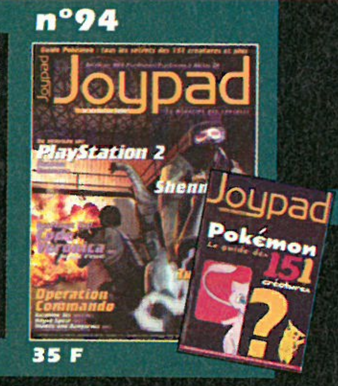
n°93



35 F

CADEAU : booklet 32 Le guide des jeux de l'an 2000.
EVENEMENTS : Gran Turismo 2 (PS), Crazy Taxi (DC), MediEvil 2 (PS), MDK 2 (PS).
ZOOMS : Chrono Cross (PS), Maken X (DC), Virtual On (DC).
TESTS : F1 world Grand Prix (PS), Ace Combat 3 (PS), Resident Evil 2 (N64), Tignes MTV (PS), NFL Quaterback (DC)...
SOL + TIPS : NFL Xtreme (PS), Stunt Copter (PS), GTA 2 (PS).

n°94



35 F

CADEAU : Le booklet de 64 pages sur Pokémon
EVENEMENTS : La PlayStation 2 et Namco (PS2), De Sang Froid (PS), Bio Hazard Code Veronica (DC).
ZOOMS : Shenmue (DC), Koudelka (PS), D2 (DC), Street Fighter III W Impact (DC), Street Fighter EX 2 Plus (PS), Parasite Eve 2 (PS)...
TESTS : Gran Turismo 2 (PS), Eagle One (PS), Toy Story 2 (PS)...
SOL + TIPS : Rainbow Six (N64), Vigilante 8 Second Offense (PS), Tomb Raider 4 (PS), Tomorrow Never Dies (PS)...

n°95



35 F

CADEAU : 64 pages spéciales pour tout savoir sur les astuces de Gran Turismo 2.
EVENEMENTS : Syphon Filter 2 (PS), V-Rally 2 (DC).
REPORTAGES : F1 Racing (N64, PS, GBC, DC).
ZOOMS : Vagrant Story (PS), Valkyrie Profile (PS), Chôkôsenki Kikaioh (DC), Bio Hazard (DC)...
TESTS : RE 3 Némésis (PS), ISS Pro Evolution (PS), Rayman 2 (DC), Rally Championship (PS) Rollcage Stage 2 (PS)...
SOL + TIPS : Crazy Taxi (DC), Soul Reaver (DC), Army Men 3D (PS), Killer Loop (PS)...

n°96



35 F

CADEAU : 32 pages sur la sortie de la PlayStation 2
EVENEMENTS : X-Box, Alone in the Dark 4 (PS), Driver 2 (PS), Rayman 2 (PS)...
REPORTAGES : Ecco the Dolphin (DC).
ZOOMS : Sega GT Homologation (DC), Aero Dancing (DC), NFL 2K (DC), Carrier (DC)...
TESTS : Omikron (DC), Fear Effect (PS), MediEvil 2 (PS), Pokémon Stadium (N64), Vandal Hearts 2 (PS), Syphon Filter 2 (PS)...
SOL + TIPS : NHL 2K (DC), NBA 2K (DC), Crash Team Racing (PS), Medal of Honor (PS)...

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81
82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F**

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ **Ville** ....

....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Courrier des lecteurs

Comme c'est étonnant. Les premiers rayons du soleil auraient-ils suffit à vous faire passer en mode « flemmardise aiguë » ? Bon, dans le fond, on vous comprend car chez nous les symptômes se font aussi sentir. Ce qui est certain, c'est qu'en attendant sa sortie officielle et les premiers titres révolutionnaires, la PlayStation 2 occupe moins de place dans vos esprits que la Dreamcast. Tant mieux, la bataille en sera d'autant plus acharnée, surtout que la Dolphin et la X-Box arrivent ! L'été risque d'être chaud, très chaud.

Ça se passe comme ça...

Etant moi-même détenteur d'une Dreamcast et fan d'ISS Pro Evolution, une question hante mes nuits : pourquoi pas de ISS sur Dreamcast, alors que Konami développe sur cette console ? Dans la foulée, je me demande si un de ces jours, nous aurons l'infime honneur de recevoir un jeu de foot potable sur Dreamcast ? Sinon, mais là, permettez-moi d'entrer plus dans des détails que je qualifierais peut-être un peu pompeusement « d'axe de communication », pouvez-vous me dire si vous avez reçu des plaintes émanant d'Electronic Arts et des remerciements de Konami, suite à l'énorme promotion que vous avez faite au jeu, en citant même ISS dans le test de FIFA 2000 ?

MINH VU

Coupables de promotion gigantesque pour notre jeu coup de cœur de l'année 99 ? Nous ? Enfin, puisque vous êtes plusieurs à le penser, nous pouvons même en remettre une couche. Ô maître ! Ô empereur de la simulation footballistique, pourquoi, oui, pourquoi ? Nous nous agenouillons devant tes fiers crampons pixellisés, nous implorons ta bonté. Seigneur de la grande kakto-ification intégrale, je vous en conjure, daignez débarquer dans le royaume Dreamcast pour libérer ses citoyens accablés par le règne de la médiocrité question ballon rond. Bon, voilà, outre les prières, c'est tout ce que nous pouvons faire pour l'instant, tant Konami ne semble pas décidé à sortir son jeu sur DC. Ne nous demandez pas pourquoi, les voix du marketing sont souvent juste impénétrables. Nous partageons vos larmes. Hum, et puis pendant que nous y sommes, eh bien, sachez qu'Electronic Arts ne nous a rien reproché. En effet, si nous avons autant loué le titre de Konami, c'est tout simplement pour en être tombés amoureux et visiblement nous ne sommes pas les seuls. Ne rêvez pas, nous n'avons pas été payés par Konami, ce n'est pas le genre de la maison. Y jouer quotidiennement pendant près de 8 mois non-stop, venir le dimanche à la rédac' pour organiser des tournois, se sentir mal dès qu'on ne retrouve plus le CD, voilà des signes qui ne trompent pas. ISS Pro Evolution est formidable. Le meilleur jeu de foot jamais réalisé, mais paradoxalement le moins connu du grand public, nous souhaitions que cette situation évolue et c'est pour cela que nous ne nous sommes jamais privés de vous en parler.

On existe aussi

Bonjour, je représente un site de jeux vidéo français que vous connaissez sûrement pour en avoir parler dans les colonnes de Joypad, l'année dernière. Le nom de ce site est Frenchcast et nous existons depuis un an et demi, http://www.frenchcast.com. Depuis quelque temps, de nombreux sites français amateurs ou professionnels voient le jour et commencent à avoir un poids non négligeable dans l'information des joueurs. A Frenchcast, nous ne sommes pas qu'une simple photocopie de sites américains, nous avons nos propres sources d'informations qui nous distinguent des autres sites français.

KARIM (HYPE)

Si vous êtes un accro de la Dreamcast, alors jetez vite un coup d'œil à Frenchcast. Peu d'images, c'est un fait, mais de bonnes infos et une mine de vidéos assez hallucinante. Sympa. Rappelez-vous, si vous êtes en train de monter un fanzine, de publier un site Net amateur regroupant de véritables fans, n'hésitez pas à nous envoyer un petit descriptif de votre bébé. Laissez s'exprimer vos passions.



L'homme le plus classe du monde

Salut, j'aimerais savoir s'il existe des magasins où je pourrais acheter des fringues de jeux vidéo ? Je sais, ça peut paraître bizarre, mais j'ai vu récemment un gars qui portait un T-shirt Final Fantasy VII, et je me suis dit que ça m'irait probablement très bien. Une adresse me comblerait donc, histoire d'avoir vraiment la grande classe !

OLIVIER SCHOTT

J'ai une idée. Je vais vous filer quelques adresses et, dans la foulée, j'invite le plus grand nombre de lecteurs à s'habiller exclusivement à la mode jeu vidéo ! Je veux en voir arborant fièrement la salopette rouge de Mario, d'autres les baskets toute pointue de Sonic, tandis que pour les nanas... hum, eh bien, ça ne vous dirait pas de vous habiller style Kasumi ou Tina de Dead Or Alive 2 ? Allez, c'est l'été, je suis sûr que vous ferez un malheur. Bon alors, pour les habits en question (T-shirt, vestes, chaussettes, fausses moustaches, boules de pétanque), il existe plusieurs adresses sur le Net où vous trouverez quelques attributs vestimentaires : http://store.yahoo.com/free-thought/index.html, http://www.squaresoft.com/store/index.html, http://www.tokyopop.com/tokyopop, http://www.ebworld.com/ebx/default.asp, http://www.gexpress.com. N'oubliez pas qu'il s'agit là de la manière la plus simple de se procurer ce type d'articles, un tour dans le cyber café du coin avec ces adresses sous le coude et vous trouverez votre bonheur. Sinon, jetez un coup d'œil dans vos boutiques d'imports préférées, mais les chances sont souvent infimes, ces marchandises étant très rares en France.



On se serait moqué de nous ?

Oh, une baisse des prix sur les jeux neufs ! Vous vous extasiez sur MediEvil 2 à 199 francs. C'est vrai, c'est une super nouvelle, vu l'amélioration par rapport au premier opus, on peut même dire que c'est Noël bien avant l'heure. Pourtant, j'émets une réserve : il est clair que des super mégas hits tels que FFVIII, ISS Pro Evolution, Saga Frontier 2, Resident Evil 3 ne seront jamais touchés par cet élan de générosité. Intéressant aussi de comparer le rapport qualité/prix des jeux actuels à celui du passé. Conclusion : il y a 10 ans, on s'est bien foutu de nous... et dans 10 ans, on se dira la même chose. Je veux bien croire que la conception d'un jeu coûte aujourd'hui très cher et que le prix reflète davantage que par le passé la masse de travail réalisée, mais je me refuse à payer un jeu 300 balles pour le finir en 10 à 15 heures. Ma tactique de vieux combattant grincheux : je n'achète que des jeux neufs de la gamme Platinum. Pour en revenir à la baisse des prix constatée, n'est-elle pas liée à l'arrivée de la PlayStation 2 ? Sachant que les derniers jeux de la PS seront (normalement) les meilleurs techniquement, les joueurs vont se ruer sur les bits « moins chers » et qui plus est « compatibles » PS2, d'où un petit coup de pouce très bien joué d'un point de vue marketing. Et de proposer des jeux PS2 à 369 voire 400 francs, « vu la quantité de travail et la différence technique qui demande davantage de... blabla ». (vous me suivez ?). La boucle est bouclée, alors préparons notre porte-monnaie pour entrer de plain-pied dans la « jungle des loisirs multimédia du XXI[e] siècle ». Amis fauchés s'abstenir.

OLIVIER PINCHAT

Tout est cher, même l'argent paraît-il ! On ne peut donc que regretter que les jeux n'échappent pas au double phénomène du « maximisation des profits » pour les vendeurs et « bourse légère » pour les acheteurs, mais dans le fond, ce ne sont pas vraiment les distributeurs, et encore moins les développeurs qui se foutent de toi... mais plutôt le marché, le grand capital qui veut ça. Hum, ça ne va plus trop aller si je me mets à parler comme Arlette ! Et puis, remarque, lorsque tu vas au ciné voir un excellent film (situation passive qui plus est), tu dois tout de même débourser près de 50 francs pour environ 2 heures de plaisir. Allez, hop, je sors mon antique boulier, le temps de m'apercevoir qu'un jeu à 300 francs d'une durée de vie de 15 heures revient donc à environ 40 francs les deux heures, 10 francs la 1/2 heure, 33 centimes la minute... soit un chouia moins qu'un ciné (sans compter qu'on retourne parfois voir le même film) ! Je sais, je chipote, et puis ce n'est pas tout à fait comparable, mais il s'agit simplement de te montrer que même si les jeux vidéo restent un loisir encore cher (trop cher, comme le ciné d'ailleurs !) il n'est pas non plus un cas isolé. Et puis les efforts sur les prix sont nécessaires pour permettre son développement, en faire un marché vraiment de masse. A l'image de Bruno Bonnell et Yves Guillemot (respectivement patron d'Infogrames et Ubi Soft), les dirigeants commencent à être sensibles au problème. Les prix ont commencé à baisser chez Sony et les autres éditeurs vont suivre, tu peux nous croire sur parole. Des hits sous la barre des 300 francs, il ne s'agit plus d'une douce utopie. Pour mémoire, sachez qu'un titre à succès doit attendre un minimum d'un an avant de pouvoir accéder à la gamme Platinum, dont la logique est de proposer les gros hits à prix réduit. Chez Nintendo, il existe une gamme équivalente, les Player's Choice. Pour finir, rappelez-vous qu'il y a moins de 5 ans, tous les jeux dépassaient allègrement les 400 francs. Nous sommes sur le bon chemin.

Ouf, on a eu chaud !

Voilà, on est le 26 avril, je sors de la librairie avec le dernier Joypad en main et je me dis que ça fait un bout de temps que j'achète le mag et que mes économies des deux dernières années ont servi tous les mois à me procurer cette revue. Un doute s'empare de moi : Joypad vaut-il encore le coup, face à la concurrence des nombreux sites Internet qui relatent les mêmes infos, mais ce quotidiennement ? Une question me traverse l'esprit : vais-je continuer à lire Pad ? Il faudrait une sacrée innovation dans le mag de ce mois-ci pour me remotiver... Et puis j'entre chez moi, je déballe mon Pad et, première surprise, le booklet est intéressant. J'ouvre ensuite le mag et après quelques secondes, alléluia !, je tombe sur la page 45 : Vu du Japon, la rubrique du rédacteur de Famitsu DC. Et là, l'incroyable se produit : je retrouve mon attitude envers Joypad telle qu'elle était auparavant. Joypad, ça tue, ils savent éveiller l'intérêt du lecteur (un peu) et on trouve toujours le petit plus qui fait qu'il est indispensable. En conclusion : la rubrique Vu du Japon est excellente, bien que trop courte. Des extraits du mag Famitsu jap seraient les bienvenus en complément sur une jolie double page, avec toujours les commentaires du rédac' de Famitsu.

ALEXANDRE JACONO

Au fil des mois, vous semblez être de plus en plus nombreux à apprécier nos booklets. Tant mieux, car nous n'avions pas l'intention de nous arrêter en chemin, croyez-nous ! 32 voire 64 pages chaque mois pour explorer en profondeur un événement particulier, ça va même nous permettre de parler du cas complexe mais passionnant des compétitions de jets de manettes, d'explosion de Memory Card et autre destruction de poubelle bourrée de canette de Coca organisée chaque semaine par Trazom & Co. Un grand moment. Mais il nous fallait aussi d'autres sujets. Ça tombe plutôt bien car voilà bien longtemps que nous souhaitions organiser un échange avec Famitsu, la référence des otakus japonais. Joypad étant écrit vraiment pour des fans ultimes de jeux vidéo, des mecs un peu détraqués comme nous qui se couchent le pad à la main et se réveillent avec des crampes aux doigts, ils comprendront l'intérêt de la chose. Quoi qu'il en soit, dans notre quête effrénée à la recherche de la moindre info toute fraîche, si l'idée vous plaît, il n'est pas impossible que l'espace qui lui est pour l'instant consacré se développe. Et puis ce que vous ne savez pas, c'est que si Koji Aizawa va désormais vous soumettre sa vision du marché japonais, de notre côté, le très japonisant Greg va, lui, apporter la bonne parole française au peuple nippon. Ils vont halluciner...

Pour nous contacter

LA RÉDACTION :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. :
morisse@club-internet.fr
TRAZOM :
trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ffarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

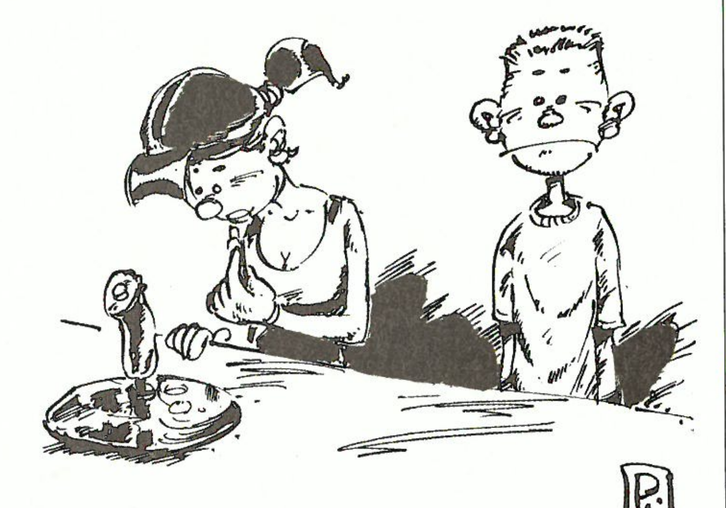
Pour nous écrire

Joypad,
courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret
Cedex



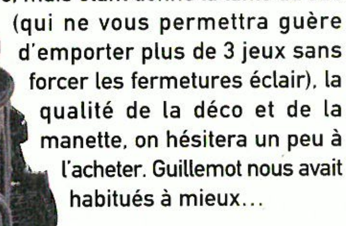


Premier accessoire de luxe sur Dreamcast : un Stick Arcade tout chromé... Un peu plus classique : les différentes couleurs des manettes MadCatz Dreamcast ou un nouveau pack d'accessoires Game Boy. Enfin, les vacances arrivent, Guillemot l'a compris et nous propose de quoi nous trimbaler avec notre PlayStation, pendant que les nanas se pâmeront devant le sac Pikachu !



Rayman Action Pack

Ça faisait longtemps. Voici un kit de transport pour PlayStation : un sac imperméable de toile renforcée à porter en bandoulière, avec une grande poche pour la console et une plus petite pour quelques CD de jeux. Le pack comprend également une Memory Card standard 1Mb (15 blocs) et une manette Shock-Analogique. Cette dernière offre une compatibilité digitale, analogique, NegCon et Dual Shock. Un turbo classique en plus, et nous voilà avec une petite manette complète. Le problème, c'est que son ergonomie laisse clairement à désirer : il s'agit d'un modèle un peu cheap par rapport à ce que fait Guillemot en « stand-alone », et on ne peut s'empêcher de penser que ce pack est un bon moyen d'écouler les stocks... La déco de l'ensemble, aux armes de Rayman, comprend un brodé sur le sac (pas mal), un stick sur la memory (déjà collé et de piètre qualité, horreur !) et des dessins imprimés sur la manette (corrects). Globalement, compte tenu de l'ensemble, le prix reste assez raisonnable à première vue, mais étant donné la taille du sac (qui ne vous permettra guère d'emporter plus de 3 jeux sans forcer les fermetures éclair), la qualité de la déco et de la manette, on hésitera un peu à l'acheter. Guillemot nous avait habitués à mieux...



Prix : 259 F
Distributeur : Guillemot
Machine : PlayStation



Ce sympathique Pikachu qui ressemble à une banale peluche n'est autre qu'un range-Game Boy ! Principal défaut : l'encombrement ! C'est certes un poil plus gros qu'une trousse Game Boy habituelle, mais d'un autre côté, le statut de peluche de ce Pikachu compense la grosse taille de la chose sur le plan de la sécurité ! En effet, qu'elle tombe de 50 cm ou de 10 m (faut vraiment le faire exprès !), cette pochette-peluche assure la plus grande des protections à votre portable. Une fois ouvert, le Pikachu offre donc une enveloppe plastique pour la console elle-même et deux mini-pochettes pour ranger 5-6 jeux. Autre avantage de la peluche : elle est malléable, et en n'ayant pas peur de rendre Pikachu un peu difforme, il est tout à fait possible de bourrer le mou de notre ami pour y rajouter un accessoire comme le transfo Rayman cité plus loin. Un excellent produit, un peu voyant tout de même. Mais quand on aime...

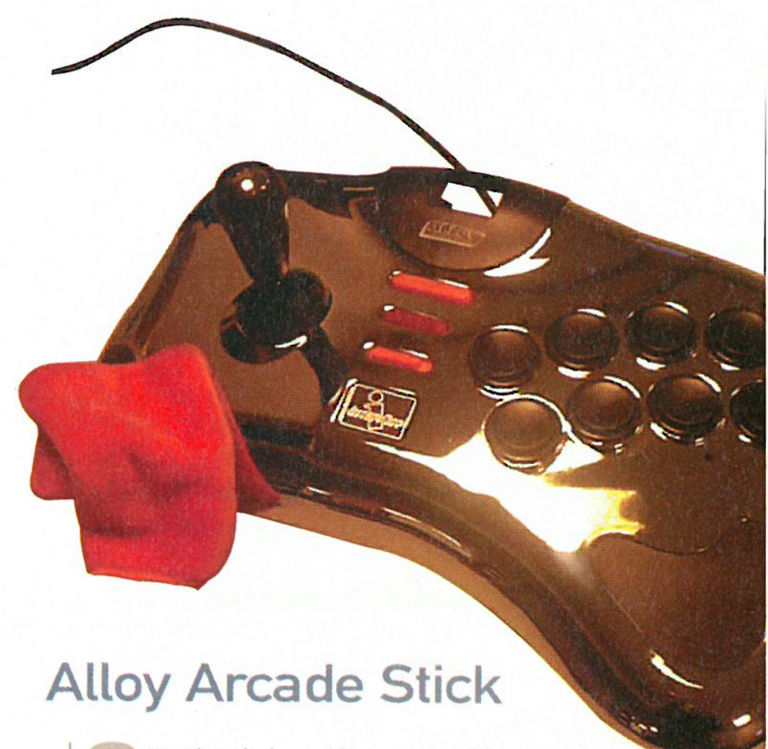
Prix : 130 F
Distributeur : Tomy
Machine : Game Boy

Manettes MadCatz colorées

nous avons déjà parlé de cette manette Dreamcast dans un précédent Joypad Achats. Le n° 93 exactement. C'est d'ailleurs une des toutes meilleures disponibles sur cette machine pour le moment, et Big Ben a choisi de varier un peu les plaisirs en proposant six nouveaux coloris : rouge, bleu, violet, blanc transparent, orange et vert. La couleur de base était déjà très bien, mais bon, au moins, il y en a pour tous les goûts maintenant... Les caractéristiques de ces nouveaux modèles sont exactement les mêmes, rien de neuf, rien de moins.

Prix : 179 F
Distributeur : Big Ben
Machine : Dreamcast





Alloy Arcade Stick

attention, le luxe débarque sur Dreamcast. Interact fabrique, en effet, un joystick miroir. En plus de servir pour les jeux de baston, on peut donc se regarder dedans. Pour les plus narcissiques et les plus poseurs d'entre vous, ce joy de luxe aura de quoi séduire. Livré avec son petit chiffon anti-statique pour nettoyer la surface chromée régulièrement, il offre une qualité de finition exemplaire. Sur le côté droit de la manette, on trouve 8 boutons : 2 boutons C, 2 boutons Z, 1 bouton Y, 1 bouton X, A et B. Le stick est surmonté d'un autre bouton qui sert à activer l'auto-fire manuellement. Les connecteurs sont costauds et la réponse bonne quoiqu'un peu lente à mon goût : en effet, le stick est ample (par rapport aux manettes Neo-Geo par exemple), adressant ce produit aux joueurs relax qui ne sortent pas leurs furies à la vitesse de l'éclair mais calmement et posément. Au moins, on gagne en précision. Il offre en outre une fonction de programmation qui permet de reconfigurer le stick et les boutons à loisir, mais aussi d'enregistrer des séquences. Cette fonction ne marche pas parfaitement sur tous les jeux, car le délai minimal entre les commandes enregistrées est assez élevé. Ainsi, sur Marvel vs Capcom 2, je n'ai pas réussi à programmer le Sonic Boom de Guile (Arrière chargé, Avant, Poing) : le délai entre Avant et Poing était soit trop long, soit trop juste (si on le fait pile en même temps, le Sonic ne part pas). En revanche, pour un Ha-do-ken de base (quart de tour avant poing), ça marche nickel. Une fonction qui permet donc de programmer les furies simples de Marvel vs Capcom 2 sur n'importe quel bouton. Je n'ai malheureusement pas eu le temps de la tester sur KoF 99, et en ce qui concerne la programmation des « gros » coups de ce jeu, le doute m'assaille. Comme les guerriers. Néanmoins, cette manette de luxe ne s'adresse pas aux tafioles, c'est clair, donc pas besoin non plus de tout programmer. Cet inconvénient mis à part, cette manette offre un standard de qualité assez élevé. Lourdement lestée, elle dispose également d'un slot pour VMS, bien entendu, ainsi qu'un clapet amovible sous la base pour faire entrer le fil. La paume de la main droite tombe pile sur un grip caoutchouc qui évite de glisser stupidement, bref, c'est une manette de grand standing, bien étudiée. Evidemment, le prix s'en ressent mais la qualité est au rendez-vous. Faut savoir ce qu'on veut aussi, hein !

Prix : 399 F
Distributeur : SVG Distribution
Machine : Dreamcast

Rayman Holiday Color Pocket

c'est la folie en ce moment ! Un nouveau pack d'accessoires Game Boy, licenciés Rayman, offre un rapport qualité/prix intéressant. En effet, pour une somme assez modique, vous y trouverez un câble link, une loupe lumineuse, un pack batterie et son adaptateur pour fonctionner sur tous les modèles de Game Boy, un adaptateur secteur et enfin un adaptateur allume-cigares. L'ensemble est d'un orange pas très convaincant à mon goût, mais peu importe. L'adaptateur secteur, de très petite taille, se révèle fort pratique. La batterie tient 12 heures et l'ensemble est plutôt réussi. La loupe nécessitera en revanche l'achat de piles pour illuminer votre portable. Vu le prix très attractif, c'est un produit fort intéressant à l'orée des vacances d'été.



Prix : 149 F
Distributeur : Guillemot
Machine : Game Boy

Joypad mode d'emploi

Avant de partir pour l'E3, il s'en est encore passé de belles au sein de la rédac', et même en dehors. Ben oui, les conneries n'ont pas de limite. Le mois prochain, un spécial L.A. ?



LUNDI 24 AVRIL

>>>>> 12 : 30

Gollum arrive à la rédac, accueilli par TSR : « Alors, prêt pour une folle journée de travail ? ». Gollum : « Ouais, et puis là j'suis plus en forme que ce week-end : j'ai pas mal au crâne. C'est p'tet normal faut dire, on est le matin ! ». TSR et Elwood regardent leur montre. Il est 12h30...

JEUDI 27 AVRIL

>>>>> 14 : 01

Willow, Julo et Mr. Brown sortent pour acheter à manger. Willow, à moitié endormi, lance : « En fait je me ferais bien un tatouage, un gros dragon. »

>>>>> 21 : 12

Une bonne partie de la redac' se retrouve dans un resto chinois. La serveuse est marrante et commence à bien nous connaître. Kendy demande : « Je peux avoir du riz Loc-Lac avec mon plat ? ». La serveuse, du tac au tac : « Tu peux crever ! ». On ne s'y attendait pas et tout le monde est mort de rire.

>>>>> 22 : 22

Kendy, pas rancunier, tend à la même serveuse une pile d'assiettes afin de lui faciliter le travail. Commentaire de cette dernière : « Oh la la, t'as ramassé comme un porc ! ». Nouveaux éclats de rires. On se promet de revenir bientôt.

MARDI 2 MAI

>>>>> 16 : 50

Tout le monde est réuni dans la salle, la discussion s'oriente sur les films les plus pourris que chacun a vu. Willow : « Ouais, y'a le truc là, Breaking the Waves, c'est l'histoire d'un mec tetra ou paraplégique, chais pu. »

>>>>> 16 : 51

Toujours dans cette discussion, Angel (3615 Joypad) parle d'une émission sur Christopher Reeves « Ouais, à la fin y'avait une standing ovation, et il était dégoûté. »

MERCREDI 3 MAI

>>>>> 15 : 49

Kendy est en train de tester UEFA 2000 sur Game Boy. Il se tourne vers Gollum et lance « Ouais, euh, voila je suis super-nul en sport, c'est qui ce footballeur avec les cheveux longs là ? » Gollum : « Hahaha, c'est Petit. »

JEUDI 4 MAI

>>>>> 12 : 30

Cela fait la quatrième fois aujourd'hui qu'un petit garçon appelle Greg pour avoir des livres gratuits sur Pokémon. Au bout d'un moment où il semble avoir compris qu'il doit se rendre chez son libraire, il sort « Est-ce que je peux raccrocher maintenant ? » et tuuuuut.

>>>>> 12 : 33

Willow : « Demain tatouage ! J'espère que Kendy va pas se ramener, il va encore faire le lourd... »

VENDREDI 5 MAI

>>>>> 19 : 30 (ENVIRON)

Le tatouage de Willow prendra 3 heures à faire. Pendant ce temps, Kendy lui parle, le fait poser et le rend ridicule devant des nanas dans la boutique.

LUNDI 8 MAI

>>>>> 11 : 20

Tout le monde est au courant que Willow s'est enfin fait un tatouage. On entendra pendant les 4 jours qui suivent «Tiens au fait tu veux le voir. Ouais, finalement ça tape, mais non ça fait pas mal ! Par contre faut pas toucher parce que c'est irrité. »

>>>>> 14 : 35

Trazom saute sur Willow et lui compresse le bras droit avec les deux mains, au niveau du biceps. Willow hurle : « Ahhh, noooon, arrête ! ! ! ». Trazom : « Quoi ? Koskiya ? Ah oui, m... ton tatouage, j'avais oublié ! Désolé vieux ! »

>>>>> 14 : 37

Pour la nouvelle forme du Trombino, RaHaN demande à Kendy de lire ce qu'il a fait, pour savoir si ça colle. Kendy refuse, en pretextant que c'est personnel. RaHaN : « C'est personnel pauv'tache ça va être diffusé à ouat'mille exemplaires ! »

>>>>> 16 : 22

Greg est en train de jouer à Gradius 3/4 sur PS2 quand d'un seul coup, tout s'éteint ! Le nouveau transfo 110/220 que Traz avait récupéré dans une boutique la semaine dernière a fondu ! Chris, à coté de Greg, jure avoir vu un éclair bleu traverser le ventilo de la console. En tout cas, elle marche plus, arghhh !

MARDI 9 MAI

>>>>> 10 : 12

Greg arrive dans le bureau de TSR, et voit qu'il a pris sa valise Command & Conquer, qui avait déjà causé pas mal de soucis l'an dernier à l'E3 puisque tous les journalistes avaient la même. « Ah je vois, cette fois-ci, tu mises sur le "personne ne la prendra cette année ?" » _ « Exact ! De toutes façons, c'est la seule valise que j'aie. »

>>>>> 10 : 30

Elwood se pointe avec une valise.... Command & Conquer ! TSR est vert !

>>>>> 11 : 45

RaHaN complètement endormi se pointe avec une valise identique aux valises Command & Conquer, mais sans le logo. TSR devient fou : « Vite, les autocollants Pokémon pour distinguer nos valises ! » Finalement les autocollants ne tiennent pas dessus, et parmi les gars de Joystick, il semblerait qu'il y ait aussi des valises C&C. L'E3 commence bien !

>>>>> 11 : 52

RaHaN, a les yeux extrêmement rouges, ce que lui fait remarquer Greg. Il se retourne alors vers Gollum et lui demande confirmation. Ce dernier répond très speed : « 'Tain tu m'etonnes, on dirait mon p'tit lapin quand il est mort de myxomatose. »

>>>>> 13 : 45

Le petit gamin de Pokémon récidive. Greg à juste le temps de décrocher et de l'entendre dire: « ...euUuUuh... bon tant pis... » Tuut, tuuut.Greg a des envies de meurtres.

>>>>> 13 : 52

TSR, Elwood, RaHaN et Gollum se barrent à Los Angeles pour l'E3. Pour des causes d'impératif de bouclages, on n'aura pas droit à leur récit dans ce mode d'emploi, bouh...

>>>>> 14 : 10

Vu qu'il n'y a plus de PS2 à la redac', Traz qui n'habite pas loin, ramène la sienne pour que Greg puisse tester Primal Image et Evergrace. Il est super-parano et jure de tuer Greg s'il y a une micro-tache.

>>>>> 14 : 12

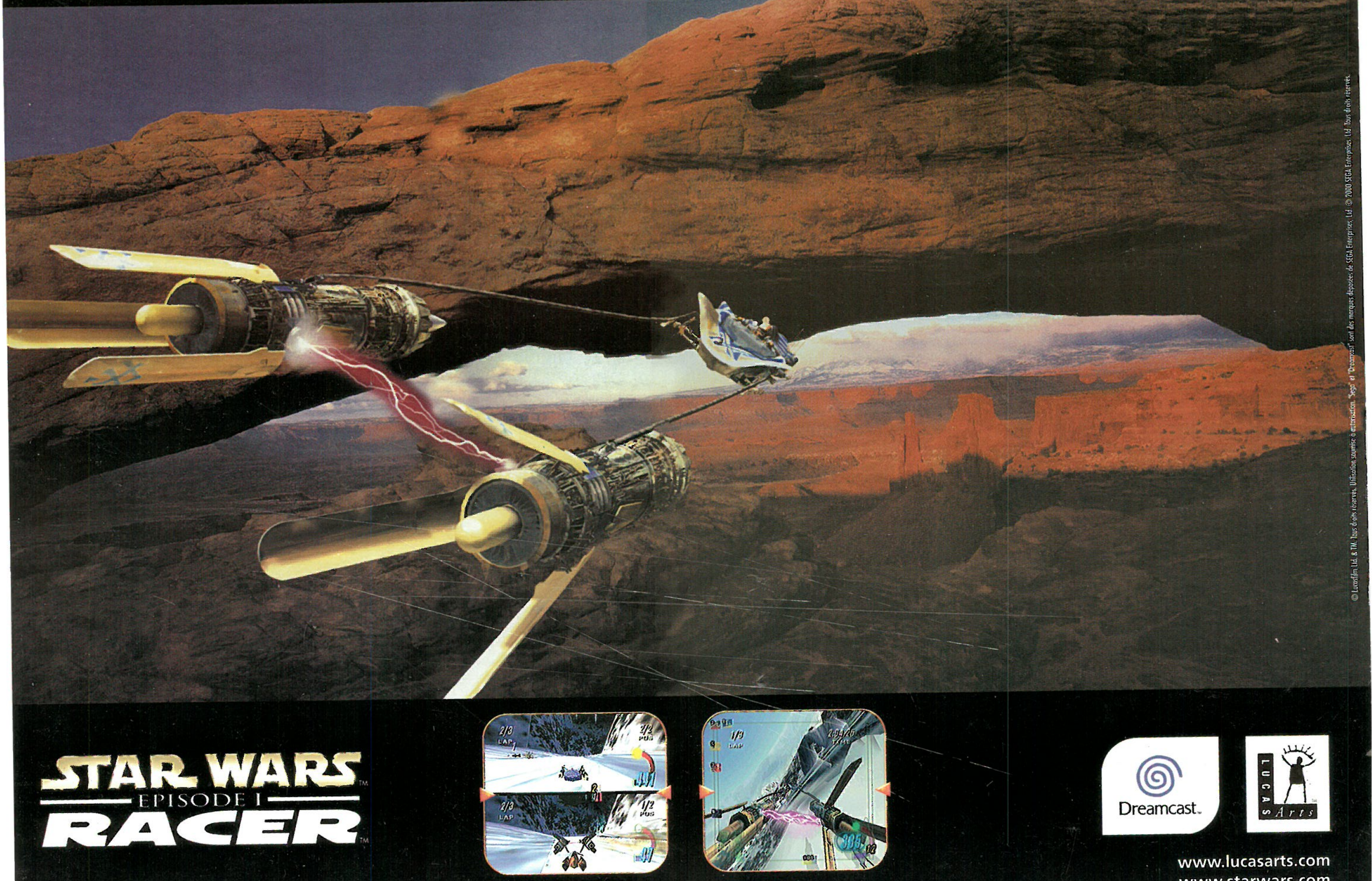
Greg ouvre la boîte de Gradius 3/4 et dit à Julo : « Bon allez je vais le finir quand même le test de ce jeu. (la boîte est vide) Euh, merde, le jeu est resté dans la console cramée ! Pfff, on peut même plus l'ouvrir, adios les photos du dernier boss ! »

>>>>> 14 : 15

Traz, super-nerveux, vient voir Greg et lui demande, super-autoritaire : « Ouais j'espère que tu t'es lavé les mains avant de jouer avec ma Play 2 ? »

>>>>> 16 : 15

Greg en chie grave sur un boss d'Evergrace. Après avoir bien insisté, il le tue enfin, pour mourir bêtement dans un ravin qu'il n'avait pas vu. Super-deg et excédé, il hurle « Pu......ain !!!! » . Traz arrive alors en courant dans la salle, renversant tout sur son passage « Quoi t'as grillé ma console ? »



Pas d'AIRBAG. Pas de CEINTURE. Avec un peu de chance, le mur du son freinera votre CHUTE !
STAR WARS
EPISODE I
RACER
Dreamcast.
LUCAS Arts
www.lucasarts.com
www.starwars.com
© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de SEGA Enterprises, Ltd. © 2000 SEGA Enterprises, Ltd. Tous droits réservés.